BANZZAÏ HORS-SÉRIE

Le guide complet de STREET FIGHTER II TURBO

sur SEGA MEGA DRIVE & SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Les origines et les techniques secrètes de tous les combattants



tout sur les nouveaux personnages de



Découvrez en avant-première les «goodies» de Street Fighter 2 : le caleçon Street, la tirelire Street, les costumes Street, les casquettes...

Suisse : 9 FS
Canada : 7$50
Belgique : 219 FB
Dom/Tom : 45 F



53 89

ue vous ne trouvez que chez nous ?

DES MILLIERS DE TRUCS ET ASTUCES !!!















DRAGON BALL Z

SUPER STREET FIGHTER II

ALADDIN - DESERT STRIKE - NBA JAM - LANDSTALKER - SHINOBI - YOUNG MERLIN - ZELDA 3 - DRAGON BALL Z 2 - FLASHBACK - SAGA SONIC - FIFA SOCCER - THE EMPIRE STIKES BACK - MORTAL KOMBAT - FATAL FURY - RANMA 1/2 2...

ET DES CENTAINES DE SOLUCES COMPLÈTES !

SOMMAIRE

AVIS AUX LECTEURS !

Bientôt en vente, le hors série Dragon Ball Z. Tout sur le jeu, le dessin animé, les goodies, le phénomène à travers le monde... vous saurez vraiment tout sur Dragon Ball Z!





Edito

Vous avez la bave aux lèvres, j'en suis sûr. Oui, vous l'avez ! Car désormais, vous possédez LE plus beau, le plus grand hors série qui soit. Réalisé par quelques membres du staff de Banzzaï et Supersonic, il vous révèle tous les secrets du plus grand jeu de tous les temps, Street Fighter 2 Turbo. Ce magnifique hit, signé Capcom, oppose depuis près d'un an, des millions de joueurs en une lutte sans merci ! Mais voilà, chaque joueur tombe toujours sur meilleur que lui ! L'apprentissage de nouvelles techniques lui permet alors de remporter la victoire. Eh bien, vous allez être servis ! Dans ce hors série dédié à Street Fighter 2 Turbo, nous décortiquons chacun des personnages. Nous montrons tous ses coups normaux et spéciaux, nous révélons tous ses enchaînements et enfin, nous vous livrons toutes les techniques de combat nécessaires pour gagner contre tous les autres personnages. Nous consacrons aussi plusieurs pages à d'autres petites rubriques. Par exemple, en lisant les pages accessoires, vous saurez quelle est la meilleure manette pour se fritter à Street Fighter 2 Turbo. Et vous avez droit, aussi, à un petit reportage sur le jeu d'arcade, réalisé par David Taborda et Lionel Vilner, alias les Street Fighter de l'apocalypse. Vous êtes prêt ? Alors... Fiiiiiiiiiiiiiiiiight !

LA RÉDACTION.

STREET FIGHTER II TURBO

BANZZAÏ HORS SÉRIE
5 7 rue Raspail 93108 Montreuil Cedex France
Tel (33) (1) 49 88 63 63
Fax principal (33) (1) 49 88 63 64
Fax de la publicité (33) (1) 49 88 63 67

RÉDACTION
Rédacteur en Chef Franck Ladoire
Redacteur en chef adjoint José Carrion
Rédaction David Taborda et Lionel Vilner (chefs de rubriques) Mike Valensi Thomas François Jean Philippe Remy Damien Lebigre

RÉDACTEURS GRAPHIQUES
Maquettistes Sylvie Dupuy Regine Janvier
Chef du service PAD Frédéric Levesque
Infographie, flashage video et retouche Jean-Pierre Carreira Lionel Michel Laurent Filippi Carol Gregg, Laurent Langeron Philippe Martin Loic Le Goff, Céline Gontier Olivier Monbel

PUBLICITÉ
Antoine Harmel, assisté de Katia Rouxel

FABRICATION
Directeur de fabrication Jacques Gouffe
Assistante du directeur de fabrication Isabelle Dubuc
Assistantes de fabrication Mireille Mugneret, Nadine Debard

DIFFUSION, VENTES
Responsable Olivier Le Potvin TE 73
Tél (1) 49 88 63 75
Responsable Marketing direct Christine de Gandt

MARKETING
Directeur commercial & Marketing Lionel Pillet
Assistante Céline Legrain
Responsable des relations extérieures Nathalie Sergent

TÉLÉMATIQUE
Greg Andre Jacques Caron, Xavier Chambon Arnaud Dadure Laurent Poupet Eric Lebette

ADMINISTRATION ET COMPTABILITÉ
Responsable d administration Pascale Bry assistée de Sandrine Mazzoleni et de Paulette Sebag
Chef comptable Leila Arthabib assistée de Nadia Sahel
Comptable Charles Convalot, Stephane Bouchard (clients) Patrick Vendendnessche (fournisseurs)

DIRECTION ÉDITORIALE
Directeur de la publication et des rédactions Godefroy Giudicelli
Directeur Délégué Patrick André
Assistante de direction Virginie Guyard
Directeur adjoint de la rédaction Stéphane Lavoisard

BANZZAI HORS SERIE
est une publication de Pressimage
SARL au capital de 1 000 000 de francs
Siège social et établissement principal
5 7 rue Raspail, 93108 Montreuil Cédex France
Commission paritaire en cours ISSN 1169 0658
Dépot légal troisième trimestre 1994

HISTORIQUE STREET FIGHTER CONSOLE

FIGHTING STREET, sur Coregrafx (octobre 1989).

Sous le nom de Fighting Street se cache une superbe adaptation de Street Fighter (premier du nom) La version NEC ressemble trait pour trait à la version arcade et s'est vendue comme de véritables petits pains au pays du soleil levant

STREET FIGHTER 2010, sur NES (septembre 1989).

Ce jeu, inconnu à nos yeux, est une version étange et futuriste de SF2, où Ken tient la vedette Impossible de vous en dire plus car cette version Nes serait selon les milieux autorisés, une copie Made in Hong Kong et... donc un soft introuvable !

STREET FIGHTER 2, sur Super Nintendo (juin 1992)

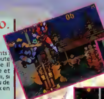
SF2 est en 1992, le jeu le plus attendu de l'année Tout d'abord, c'est la premiere cartouche de 16 mégas sur Super Nintendo Réalisée par Capcom, cette version est la premiere adaptation du fabuleux jeu d'arcade. Street Fighter 2 s'est vendu à 9 millions d'exemplaires (dans le monde, bien sûr !) malgre un prix plus qu'élevé : 890 francs (dans la plupart des boutiques parisiennes) Mais le jeu en vaut la chandelle !!! SF2, le véritable hit.

STREET FIGHTER 2' Champion Edition sur Coregrafx. (juin1993).

Street Fighter 2' sur NEC Coregrafx fut au Japon un succès sans precedent. Deux raisons : tout d'abord, le marché Nec, en perte de vitesse, a trouve en Street Fighter 2' une source de profit non-négligeable Seconde raison SF2' est le premier des SF2 ou l'on peut incarner les quatre boss (dans le Turbo sur Super Famicom, on peut aussi, mais il est sorti un mois plus tard). Depuis la sortie de ce fabuleux beat'em up, la console Nec a repris du poil de la bête et semble s'imposer comme jamais au pays du soleil levant

STREET FIGHTER 2 TURBO.
Super Nintendo
(juillet 1992)

Allez, ne soyons pas avare de compliments ! Street Fighter 2 Turbo est sans aucun doute le meilleur jeu jamais realisé sur console. Il ressemble trait pour trait à l'arcade et comporte une option de taille... Eh oui, si vous le désirez, vous pouvez jouer à SF2' au lieu de vous fritter sur le Turbo. Bref, foi de David, deux en un, c'est plus malin !









STREET FIGHTER 2 TURBO.
Special Champion Edition Megadrive
(octobre 1993)

Identique à la version Nintendo, cette cartouche propose des musiques bien plus paufinées et plus proches de celles de l'arcade. Même si les bruitages paraissent un peu ratés, il n'en est rien. Au bout de quelques parties, on n'y pense plus et on les trouve carrément fantastiques. Enfin, la cartouche contient 24 megas, du jamais vu sur nos chères consoles !













SUPER STREET FIGHTER 2
Megadrive & Super Nintendo
(juin 1994)

Oyez oyez ! Super Street Fighter 2 sort simultanément sur Megadrive et Super Nintendo le 25 juin. La version Super Nintendo fait 32 megas tandis que sur Megadrive, Sega nous propose une cartouche de 40 megas (sûrement pour améliorer la qualité des digits). Préparez-vos mouchoirs et vos sous, car le jeu risque d'approcher les 700 francs sur les deux versions..





News de dernière minute...

CHAMPION DE L'APOCALYPSE ?

C.H.A.M.P.S. USA, INC. HOME OF

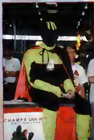
Children Have Abilities Minds Potential Skills

C.H.A.M.P.S. USA, INC.

"The Video Game Clubhouse" 1405-0 Kiln Creek Pkwy Newport News, VA 23602 (804) 877-0040

"THEE CONTROLLAR" ®

De retour du C.E.S, notre envoyé spatial Pitt Wayable, nous a affirmés tout guilleret, avoir joué contre le champion toutes catégories de Street des Etats-Unis. Son nom : « Thee Controllar ». D'après Pitt, nos 3 Streeteux parisiens, Dave, Lion et Mike sont largement en mesure de lui faire pleurer sa mère (enfin surtout Dave because iiiz Ze best of ze whole world). C'est pourquoi, nous lançons un défi ultime au Controllar qui sévit sur la terre de nos frères de sang les peaux-rouges. Osera-t-il affronter nos désormais célèbres Streeteux nationaux, et surtout... seront-ils capables de laver l'affront de la non présence de nos 22 p'tits gars sur les pelouses américaines ! C'est ce que nous ne saurons malheureusement sûrement jamais !!! En tous cas, si tu lis ces lignes, Controllar, sache que le staff de Banzzaï/Supersonic t'offre l'aller et retour... chez ta mère.



STREET FIGHTER ?!... SILENCE !!!... ON TOURNE !

Street Fighter, le film, c'est parti ! Le tournage vient tout juste de commencer a Bangkok, Thailande, avec comme acteur principal le très célebre Jean-Claude Van Damme (*Full Contact*, *Universal Soldier*, *Double Impact...*) qui incarnera à l'écran le non moins celebre Colonel Guile. Ce sera le premier film a être complètement finance par une societé de jeux video, j'ai nommé Capcom. Nous retrouverons dans cette aventure tous les heros du jeu Super Street Fighter, c'est-à-dire : Bison interprête par Raul Julia (*Addams Family*), Chun Li interpretes par Ming Na Wen (*Joy Luck Club*), Viktor Sagat interprété par Wes Studi (*Geronimo*, *Le Dernier des Mohicans*), Cammy interpretse par Kylie Minogue (ben oui...), etc. Un nouveau personnage devrait egalement faire son apparition dans le film : le Capitaine Sawade. Personnage, que nous risquons bien de retrouver un jour dans une prochaine version du jeu (dixit Capcom). L'histoire est relativement simple · le colonel Guile se voit confier une mission perilleuse, delivrer une centaine d'otages détenus par le demoniaque Mr. Bison et ce, en moins de 72 heures ! Pour se donner une chance de reussir, il va devoir reunir une équipe comprenant les plus fameux combattants afin de reperer la forteresse ou se terre Bison. L'action se deroule a Shadowloo, Asie du Sud-Est, où depuis 7 mois une guerre civile fait rage. Bison exige le paiement de 40 millions de dollars pour la liberation des otages, mais son but inavoué est d'obliger les nations aliees à intervenir directement dans le conflit dans l'espoir que cela aura pour effet de declencher un conflit mondial. Steven de Souza a ecrit le scenario et réalise le film. Il a deja participé au tournage de plus de 40 films dont *48 Heures*, *Commando*, *Running Man*, *Piege de Cristal*. Le producteur est Edward R. Pressman (*Wall Street*, *Reversal of Fortune*). De serieuses références donc qui nous promettent un film de qualité. Le contraire serait dommage, surtout avec un budget de 35 millions de dollars !!! Restez branche : pour vous faire patienter jusqu'á la sortie du film, courant 95 (décembre 94 pour les Etats-Unis), on vous tiendra au courant de tout ce qui se passe sur et autour du tournage dans *Banzzaï* et *Supersonic*... On en bave déja !

Jeepy



STREET FIGHTER : LES CHIFFRES...

Arcade :

- Plus d un million de dollars dépensé en pièces de 25 cents par les americains en salle d'arcade
- Street Fighter II a reçu le prix du "Meilleur jeu d'arcade de l'annee" en 1991 et Street Fighter II Champion Edition a été récompensé par la même distinction en 1992
- Plus de 150 000 bornes d'arcade de Street Fighter II, Street Fighter II Champion Edition et Super Street Fighter II ont éte vendues à travers le monde (un jeu se trouvant dans le Top 10 des jeux d'arcade est en moyenne vendu a 3 000 exemplaires)
- Un succes financier comparable à celui du célebre Pac-Man

Cartouches :

- Nombre de cartouches vendues a travers le monde environ 12 millions d'exemplaires.

Divers :

- Plus de 30 licences .

LES EXPRESSIONS TECHNIQUES DES STREET FIGHTERS...




LE RE-K.O. :
Vous avez explosez votre adversaire, il est K.O. ! N'appelez pas les pompiers, remettez-lui une peignee avec un enchaînement, il retombe dans les vappes ! Guile et Vega sont les personnages qui font le plus facilement des "RE-K.O".

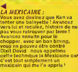
C'EST MOI CHOPPE ! :
Exclamation prononcee par un Street Fighter lorsqu'il se fait chopper, alors qu'il était persuade de chopper. Par exemple, avec Chun-Li, "c'est toi choppe".

DRAGON DANCE :
Expression inventée par nos amis du Japon ! Elle décrit la succession de plusieurs Dragon Punch. Cette technique fonctionne uniquement avec Ken. Eh oui !

UN TRUC N'IMPORTE-QUOI : se dit d'un bug ou de quelque chose d'anormal survenant en cours de partie. Variante : c'est quoi ce truc !

MIROIR :
Se dit quand les deux adversaires exécutent le même coup ou la même série en même temps. On peut aussi dire, "chorégraphie"

"TRAVERSAGE" :
Vous pouvez traverser les projectiles adverses avec l'un de vos coups spéciaux. Par exemple, pour éviter une boule et pour la traverser, faites l'hélico (avec Ryu) au dernier moment.

◀ ***LA MEXICAINE :***
Vous avez devinez que Ken va tenter une balayette ! Avancez vers lui et reculez, histoire de ne pas vous retrouver par terre ! Avancez ensuite pour le chopper, avec un bon timing, vous ne pouvez être contré. Dixit David : nous appelons cette technique la Mexicaine car c'est tout simplement un mexicain qui me l'a apprie !

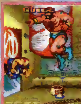
SCROLLING :
Si l'adversaire n'est pas dans le coin et saute en arrière pour éviter une boule, faites défiler le scrolling (en avançant vers l'adversaire) pour qu'il atterrisse sur la boule. Vous pouvez alors vous ecrier scrolling, ou plutôt SCROOOOOLLING !

CONTRE-SAUT :
Quand votre adversaire saute de trop loin, attendez qu'il retombe pour contre-sautez en avant avec le gros pied ou gros poing

"TRAUMATISAGE" :
Ce que nous appelons "traumatisage" est une multiplication de coups rapides et d'enchaînements sur l'adversaire, même si celui-ci est en protection. Guile par exemple est un bon traumatiseur

"COINÇAGE" :
Technique de traumatisage qui consiste à ne pas laisser sortir l'adversaire du coin où il s'est fourré. En variant la vitesse des boules, avec Ryu par exemple.

COUP DE CRASSE :
Technique qui consiste à chopper l'adversaire tout de suite après lui avoir mis un petit coup (n'abusez quand même pas trop de cette technique, car les bons adversaires la contrent facilement !)





▲ ***A LA RELEVÉE.***
Quand vous tombez à terre, regardez si l'opposant vous saute dessus ou tente un quelconque enchainement. Relevez-vous alors avec un coup spécial pour le contrer



◀ ***PASSAGE DANS LE DOS.***
Technique qui marche essentiellement avec Ryu et Ken. Sautez par-dessus l'adversaire touchez-le dans le dos




▲ ***CONTRE-CHOPPE :***
Chopper l'adversaire alors qu'il tente la même chose que vous ! Comment ? Ben, par un coup de crasse !



- **Style :** Karaté.
- **Origine :** Japon.
- **Taille :** 1,75 m.
- **Poids :** 68 kg.
- **Né le :** 21/07/64.
- **Mensurations :** 112, 81, 85.
- **Groupe Sanguin :** 0.

IDEN TITE

Le gros poing sauté de Ryu est aussi efficace que celui de Ken mais il est un peu plus lent. Il est donc très utile contre les adversaires qui ne possèdent pas de coup spécial comme le Dragon Punch (par exemple, Zangief ou Balrog).

Le gros poing.



Ryu a été durant sa jeunesse un élève de maître Shen Long. Entraîné aux côtés de Ken, son ami et rival de toujours, il a appris à maîtriser tous les coups du Karaté, ainsi que le fameux Dragon Punch. Aujourd'hui, il est l'un des plus grands combattant de son pays, et même de la planète. Il participe au tournoi Street Fighter et remet sa couronne en jeu. Il n'a qu'un seul et unique but dans la vie : le combat. Il parcourt donc le globe à la recherche de nouveaux adversaires pour progresser mais aussi, pour apprendre de nouvelles techniques de combats. Dans tous les tournois auxquels il participe, il rencontre son vieil ennemi : Sagat. Le boxeur thaïlandais veut prendre sa revanche. Ryu l'avait vaincu dans Street Fighter 1. Comme dit le proverbe : "A la fin, il ne peut en rester qu'un..."



THE WINNER



THE LOSER



THE WINNER

You win, You lose !

Hourrah ! Ryu vient de gagner. Mince... Il vient de perdre face à Ken l'américain. Très mauvaise journée...

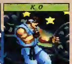
Bizarre



Electrocuté



K.O



Ryu est vraiment très très musclé. Regardez ces trois photos pour en être sûr. Sinon, prenez votre cartouche et jouez pour vérifier par vous-même.

36 CHANDELLES

LES 4 COUPS SPECIAUX

La boule



Le Dragon Punch



L'hélicoptère



L'hélico en l'air



1) ↓↘→ avec poing 2) ←↓↘ avec poing 3) ↓↙← avec pied. 4) Sautez dans les airs et effectuez le mouvement de l'hélicoptère

TENUES DE COMBAT

Ken dans SF2.

Ken dans SF2'.

Ken dans SF2

Le pied moyen.

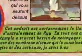


Utilisé au bon moment et à la bonne distance, vous stoppez tous ceux qui vous sautent dessus

Au-dessus du Dojo de Ryu.







Cet endroit est certainement le lieu d'entraînement de Ryu. En tous cas ce temple a souvent besoin de nettoyages à cause des nombreux oiseaux qui le survolent. Des aigles et des corbeaux, je crois bien

PORTRAIT

VICTOIRE	DÉFAITE
	

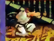
Ryu est froid et calculateur. Voilà comment nous pouvons le décrire en regardant ces photos

CHOPAGE

Avec les pieds.	Avec les poings.
	

Pour choper votre adversaire, mettez la manette en avant ou en arrière + gros (moyen) pieds ou poings

ULTIMES MASSACRES DE L'APOCALYPSE

Petit pied de près	Moyen pied de près	Gros pied de près	Petit poingde près	Moyen poing de près	Gros poing de près
					
100 pts	400 pts	500 + 100 pts	100 pts	400 pts	500 pts
Petit pied normal	Moyen pied normal	Gros pied normal	Petit poing normal	Moyen poing normal	Gros poing normal
					
100 pts	300 pts	500 pts	100 pts	300 pts	500 pts
Petit pied baissé	Moyen pied baissé	Gros pied baissé	Petit poing baissé	Moyen poing baissé	Gros poing baissé.
					
100 pts	300 pts	500 pts	100 pts	300 pts	500 pts
Petit pied sauté sur place	Moyen pied sauté sur place	Gros pied sauté sur place	Petit poing sauté sur place	Moyen poing sauté sur place	Gros poingsauté sur place
					
100 pts	400 pts	500 pts	100 pts	400 pts	500 pts
Petit pied sauté en avant	Moyen pied en avant	Gros pied sauté en avant	Petit poing sauté en avant	Moyen poing sauté en avant	Gros poing sauté en avant
					
100 pts	200 pts	500 pts	100 pts	300 pts	500 pts

RYU

ENCHAINEMENT ET TECHNIQUES

LE QUINTUPLE

Le petit quintuple gros coup de pied sauté dans le dos (1) deux petits coups de tibia (2 et 3), suivi d'un petit pied baissé (4) enchaîné avec un hélicoptère (5)

LES CINQ TRIPLES

La mitraillette gros poing ou pied sauté vers l'avant (1) coup de pied sauté sur place (2) enchaîne avec un hélico (3)

Triple avec boule gros poing saute (1), suivi d'un gros poing (2) enchaîné avec une boule (3)

Triple dans le dos sautez avec un gros pied dans le dos de votre adversaire (1) puis frappez avec un gros poing (2) enchaîné avec un Dragon Punch (3)

Le triple de face frappez l'adversaire avec un grand poing saute (mais pas au dernier moment (1)) suivi d'un gros poing (2), enchaîne avec un Dragon Punch (3) Cet enchaînement fonctionne contre E Honda Blanka, Guile, Balrog, Zangief, Dhalsim, Sagat, M Bison

Petit triple facial gros poing sauté vers l'avant (1), pied moyen baissé (2) enchaîné avec un Dragon Punch (3)

Dossier réalise par D A.V, L V et M.I K.

PRÉLIMINAIRES

Ryu est sans nul doute le plus complet de tous les combattants. Il se déplace comme un félin, saute aussi gracieusement qu'une gazelle et enfin, il possède multitude de pouvoirs spéciaux. Servez-vous donc intelligemment de toutes ses capacités pour terroriser vos opposants. Tout d'abord, feintez avec les petits ou moyens pieds. Soyez toujours prêt à recevoir l'opposant avec le Dragon Punch mais aussi, avec le contresaut (coup bien plus utile qu'on ne le pense). Entraînez-vous à traverser les boules adverses avec l'hélice, ça surprend un max et vous permet de ne plus sauter à tort et à travers ! Contre-balayez autant que possible. Employez les petits pieds en enchaînement pour mettre K.O mais aussi, pour stopper les balayettes adverses. Quand vous sautez sur l'adversaire, faites-le afin d'éviter une attaque spéciale. Enfin, utilisez l'hélico en l'air, pour éviter les coinçages.

COINÇAGES

Comme vous pouvez le voir, Ryu lance très rapidement ses boules. Elles sont donc très utiles pour des coinçages mais aussi pour obliger votre adversaire à sauter ! C'est clair je crois ?

COMBATS CONTRE UN ADVERSAIRE HUMAIN

Ryu vs Dhalsim

Tenez-vous sans arrêt à bonne distance. Quand Dhalsim envoie un Yoga Fire, sortez l'hélico pour le contrer. Mais attention à ne pas tomber sur un Yoga Flame. Si vous sautez sur l'opposant, changez constamment votre façon de jouer. Je veux dire, ne donnez pas tout le temps votre coup de pied au dernier moment. Dhalsim vous stoppe avec son pied moyen. Faites de temps en temps un hélico en l'air pour surprendre. Si vous êtes certain qu'il va donner un coup de pied moyen, frappez avec le grand poing. Balancez souvent l'hélico, Dhalsim ne peut tenter grand chose. S'il tente de vous choper à l'arrivée, décochez-lui un Dragon Punch. Contre la vrille, faites aussi un Dragon Punch. Quand vous mettez Dhalsim au sol, sautez lui dessus avant qu'il ne se relève, il ne peux que se protéger. Faites quelques "passages dans le dos" pour le surprendre. C'est à dire sautez sans donner de coup puis choppez à l'arrivée. Attention tout de même car les Dhalsim malins ne se laissent pas facilement avoir.

Utilisez votre hélico contre l'hélico et aussi contre la boule. L'effet de surprise est garanti à 100%. Sans oublier que votre opposant est alors traumatisé !

Ryu vs Ryu

Apprenez tout d'abord à tenir la distance contre votre frère jumeau. C'est à dire toujours être assez proche de lui pour le contrer. Feintez pour obliger l'adversaire a sauter. Si votre opposant envoie une boule, faites tout de suite l'hélicoptère. Vous traversez cette dernière et touchez l'adversaire, les bras encore tendus. S'il tente de vous balayer et vous frole, contre-balayez. Idem s'il a mis un coup de pied moyen. Quand il vous saute dessus à distance moyenne, contre-sautez. S'il saute de prés, frappez avec le Dragon Punch. Sinon, envoyez de temps en temps quelques boules pour obliger l'adversaire à sauter, mais restez tout de même vigilent. Pour finir, si Ryu sort un helico, effectuez vous aussi un hélico. Contre les passages dans le dos, mettez la manette vers l'avant et choppez.

Ryu vs Blanka

Même technique que E. Honda : balancez des boules pour obliger l'adversaire à sauter. Mais attention cette fois, car Blanka posséde un atout de poids : le grand poing sauté ! En effet, si vous ne gardez pas la bonne distance pour balayer, vous risquez d'être touché par le gros poing. Quand Blanka effectue sa boule verticale juste au dessus de votre tête, donnez un grand poing. S'il se trouve à distance convenable, placez le Dragon Punch. Contre la boule horizontale, frappez avec un petit poing, ou un Dragon Punch. Quand Blanka saute sur vous de loin, contre sautez. Aussi, tentez quelques passages dans le dos, pour déstabiliser l adversaire, mais attention, car un bon Blanka se releve en boule et vous touche.

Le contresaut avec le gros pied est une arme vraiment efficace contre Blanka !

Ryu vs Guile

Envoyez sans arrêt des boules pour que l'adversaire vous saute dessus. Mais restez vigilant car Guile, s'il saute au bon moment, vous touche avec son gros pied. Quand il saute de loin, une solution : donnez un gros pied. Meme si Guile ne frappe pas, vous êtes certain de le toucher. Quand il envoie un Sonic Boom, 4 possibilités : sauter sur lui avec un gros poing, sur place, faire un hélico, ou se protéger. La première solution est la meilleure, si elle est enchainee avec un hélico en l air. Attention à ne pas envoyer des boules de trop prés car l adversaire envoyant un Sonic en meme temps vous frappe alors avec une grande droite. Si Guile met souvent des pieds moyens baissés, faites un Dragon Punch pour le soulever. Idem s'il saute de prés sur vous. Ne balencez pas l'hélico trop souvent, car un Guile malin attend et donne un gros poing baissé. Quand vous mettez Guile à terre, tentez un passage dans le dos au moment ou Guile se relève. S il fait le Somersault Kick, il se relèvera dans le sens opposé, sans vous toucher. Vous pourrez alors le choper.

Quand Guile saute de très loin, servez-vous du gros pied. Vous êtes certain de le toucher ! Si vous le faites tomber au sol, tentez un passage dans le dos. Réalisé au bon moment, vous ne pouvez être contré. A ce moment, tentez un enchainement meurtrier.

Ryu vs Chun Li

Envoyez de nombreuses boules pour obliger Chun Li a vous sauter dessus. Ne feintez pas trop, car elle se déplace très rapidement. Elle peut donc vous chopper à tout moment. Restez vigilant pour traverser ses boules avec l hélico. Si vous tombez, relevez-vous en hèlico si elle effectue les mille pieds. C'est plus efficace qu'un Dragon. Quand vous êtes certain qu elle va envoyer une boule, sautez lui dessus pour enchainer (un petit triplé casse toujours le moral adverse. Ne mettez pas beaucoup de balayettes, elle vous bat facilement avec son pied moyen baissé ou tente une mexicaine. Essayez de nombreux coinçages, mortels contre Chun Li mais aussi des enchainements à base de petits pieds. Enfin, tentez quelques passages dans le dos pour traumatiser votre adversaire.

Ryu vs Ken

Employez les mémes techniques qu'avec Ryu, mais attention à ne pas trop envoyer de boule de pres. Car un adversaire excellent fait son grand Dragon Punch pour traverser votre boule. Restez très vigilant car les enchainement de Ken sont destructeurs. Un seul coup d'encaissé et c'est la fin.

Ryu vs E.Honda

L'hélico est utile contre la balayette de E. Honda le jap.

La technique est très simple : envoyez des boules pour obliger l'adversaire à sauter. Mais attention à ne pas lancer ces boules de trop près pour ne pas être balayé. Quand E. Honda fais la torpille, sortez un Dragon Punch. S'il saute sur vous, idem. Contre les mille mains, donnez un petit coup de poing baissé, ou un Dragon Punch. S'il balaie avec le gros poing, stoppez-le en avec le petit poing baissé, avec le gros pied, un petit pied baissé ou un Dragon Punch. Quand vous sautez E. Honda de près, frappez avec le gros poing. De loin, avec le gros pied. Si vous êtes certain que l'adversaire va tenter de vous balayer avec le gros pieds, placez vous a bonne distance et sortez l'hélicoptère. Pour finir, faites le Dragon Punch contre le Super Sumo Press. Si vous pouvez, tentez un enchaînement pour mettre K.O.

Ryu vs Vega

Attention quand vous envoyez des boules. Vega saute si rapidement que vous serez contrer à chaque fois. Attendez plutôt que l'opposant effectue une action quelconque pour le vaincre. S'il saute sur vous de près, utilisez le Dragon Punch. Contre n'importe quel coup de griffe porté d'assez loin, frappez avec un petit pied baissé.

Contre Drop, regardez s'il tente de vous saisir. S'il essaie, frappez avec le Dragon Punch ou donnez un simple coup de poing. Quand il feinte, sautez en arrière ou en avant pour l'attendre. Si vous tombez au sol et que Vega sort sa roulade, relevez-vous en Dragon. S'il donne beaucoup de coup de griffes pour feinter, soulevez-le avec un Dragon Punch. Après l'avoir mis à terre, sautez-lui dessus et tentez un quelconque enchaînement.

Les petits pieds stoppent les glissades sans aucun problème.

Ryu vs Balrog

Pour [illegible] votre adversaire [illegible] petits coups de pied baissés. Vous stoppez toutes ses [illegible] quelques boules, mais restez très vigilant. Vous [illegible] Final Punch. Quand Balrog donne un grand coup de poing [illegible] une balayette. Ne sortez jamais l'hélico, car Balrog vous stoppe [illegible] poing baissé. Placez le Dragon Punch à chaque fois que l'adversaire fait sa grande droite et aussi quand il saute de près. S'il [illegible] une balayette ou contre sautez. Quand vous mettez Balrog à terre, sautez-lui dessus et essayez de temps en temps quelques coups de crasse ou un enchaînement. Ne sautez pas souvent en avant, vous serez contré [illegible]. Aussi, ne sautez pas [illegible] Uppercut.

Ryu vs Zangief

Quand Zangief approche, c'est dans le but de faire un marteau pilon. Pour le stopper, c'est très simple : s'il est loin et s'approche, alternez les petits et moyens pied baissés. Envoyez quelques boules mais de loin tout de même, pour ne pas être surpris par une corde à linge. Si vous envoyez une boule lente et que l'adversaire effectue une corde à linge, placez une balayette. Ne vous avancez pas trop tout de même, pour ne pas être aspiré par un marteau pilon. Quand Zangief saute de loin et donne un coup, frappez avec un grand poing. De près, faites un Dragon Punch. Ne sortez jamais l'hélico, il vous contre avec la corde à linge. Quand vous sautez de près, frappez avec un gros poing. Si vous touchez l'adversaire, enchaînez avec l'hélico. Ne sautez pas de très loin, pour que l'opposant ne fasse pas le marteau pilon à l'arrivée. Quand il effectue la super corde à linge, donnez un grand poing (il se peut que vous le renvoyiez sur une boule qu'il a évité cf photo). Pour finir, relevez -vous le plus souvent en Dragon Punch après avoir été mis au sol. Pour finir, n'employez pas trop la balayette, car les Zangief malins éviteront ces dernières pour ensuite faire le marteau Pilon

Un mauvais Sagat place toujours trop tard son Tiger Uppercut contre l'hélico...

Donnez un gros poing après les Tiger hauts de Sagat.

Ryu vs Sagat

Sagat est sûrement l'un des adversaires les plus redoutables de Ryu. En effet, il possède tous les atouts nécessaires pour le terroriser. Ce n'est pas grave, avec nos techniques vous vaincrez. Vous avez sûrement remarqué que Sagat envoie beaucoup de boules pour vous obliger à sauter en avant. Sautez plutôt sur place et envoyez de temps en temps des boules, pour l'obliger à vous sauter dessus. Quand Sagat met une balayette, contre-balayez. Faites quelques petits hélicos, de loin tout de même. L'adversaire voulant faire le Tiger Uppercut au dernier moment ne vous touche pas. Vous pouvez alors enchaîner (vu que vous êtes invincible à la fin de l'hélico). Quand il saute de loin, contre sautez. Vous gagnerez à chaque fois. S'il saute de près, placez le Dragon Punch. Quand vous le mettez à terre, tentez un passage dans le dos en sautant un peu tôt (car se relever en Tiger Uppercut avec Sagat est une chose facile). Quand il met des Tiger Knee devant vous, choppez. Quand vous êtes coincé, sautez en arrière en faisant quelques hélicos en l'air. Vous êtes à terre, relevez-vous en Dragon Punch ou en hélico. Il arrive de temps en temps que Sagat lance des Tiger en haut pensant que vous allez faire l'hélico. Attendez qu'il lance son Tiger (en étant à bonne distance) et juste après que le Tiger passe au dessus de votre tête, donnez un gros poing.

Ryu vs M. Bison

Envoyez de temps en temps des boules, mais pas à de trop grandes distances (pour que M. Bison ne vous rebondissent pas dessus). Sautez lui dessus pour le déstabiliser. S'il saute sur vous, placez le Dragon Punch. Contre le coup de pied rebondi, sautez en arrière avec le gros pied ou poing. S'il vous a déjà rebondi dessus, regardez où il se dirige pour lui décochez un Dragon Punch. Contre la torche, faites le Dragon Punch ou protégez-vous pour chopper sur la fin de cette dernière. Quand il effectue son double Kick, sortez un Dragon ou un hélico. Sinon, tentez quelques passages dans le dos ou des coinçages. S'il donne souvent des coup de pieds de loin, faites le Dragon ou donnez des petits coup de poings. Quand vous sautez en arrière et que M. Bison effectue la torche, donnez un gros coup de pied pour le stopper (chose qui ne marchait pas dans le 2).

La terrible torche de M. Bison est impuissante face au gros pied sauté de Ryu, incroyable mais vrai !

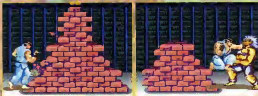
LES BONUS STAGE

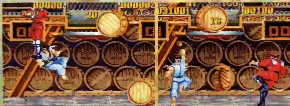
Street Fighter 2 Turbo est avant tout, un jeu où l'on se fritte la tronche... mais à l'usage on doit aussi lui reconnaître des vertus de calmant. Tous les trois combats, vous participez à un bonus stage où vous cassez tout. Lesquelles ?



Dans un premier temps, vous devez démolir une superbe voiture, en moins de quarante secondes. Vous ne trouvez pas qu'elle ressemble à celle de Final Fight ? Si vous commencez par la droite, vous devez taper deux fois avant de passer à gauche. Si vous commencez à gauche, vous donnez quatre coups avant de tout détruire à droite ! Avec la plupart des Street Fighters, 25 secondes suffisent pour détruire la voiture. Alors, les plus rapides sont Blanka, E. Honda et Chun Li. Viennent ensuite Ken et Ryu, et puis enfin les autres.

Dans le deuxième bonus stage, vous détruisez un mur de briques, en quarante secondes. Composé de quatre parties (deux parties latérales, une partie centrale et enfin, une partie haute), vous avez devant vous la copie du mur de Berlin ! Pour le détruire, rien de plus facile : explosez la partie qui se trouve devant vous (par exemple la partie gauche), passez ensuite à celle du dessus puis à celle de droite, finissez par la partie centrale. Tous les combattants terminent ce bonus stage rapidement. Utilisez surtout tous vos coups spéciaux.





Le dernier bonus Stage est assez différent des autres. Ici, des tonneaux vous tombent dessus. Il y en a vingt et vous devez les détruire tous pour faire un Perfect. Généralement, vous devez rester au milieu de l'écran et donner des gros coups pour les exploser. Ce bonus stage est très facile, il est d'ailleurs quasiment impossible de rater son Perfect.

Très important, il faut savoir que l'on peut jouer à deux dans ces bonus stages. A ce moment, on peut se donner des coups et empêcher l'autre de tout casser pour obtenir plus de points que lui. Aussi, il est désormais possible d'effectuer les coups que l'on doit charger pendant deux secondes, ce qui était impossible auparavant !

NDLR : en arcade, vous accédez aussi à trois bonus stage. Ils se présentent dans un ordre différent et offre une petite suprise : au lieu de détruire un mur de briques, vous explosez des caisses en feu, dans une usine. Voilà la seule différence notable entre l'arcade et la console !
Dixit David : quand je finis le premier bonus stage avec Ken, il me reste 19 secondes. Dans le second, 24. Essayez d'en faire autant et constatez par la même occasion que nous sommes vraiment les Street Fighters de l'apocalypse (vous constatez d'ailleurs que David a toujours autant la grosse tête !).

DAV et LV.

ブランカ

HONDA • HONDA • HONDA

- **Style :** Sumo
- **Origine :** Japon
- **Taille :** 1,85 m
- **Poids :** 137 kg
- **Né le :** 03/11/60.
- **Mensurations :** 212, 180, 210.
- **Groupe Sanguin :** A.

IDEN TITE

Le gros coup de poing est un coup redoutable. Il stoppe les adversaires durant leur saut mais aussi, détruit plusieurs coups spéciaux adverses (comme par exemple la grande droite de Balrog. Utilisez donc ce coup dans les situations critiques.

L'atemi !

E. Honde est comme vous l'avez constaté, le plus célèbre des sumos japonais. Il entre dans le tournoi Street Fighter car il a été choqué d'apprendre que les sumos étaient considérés comme des combattants faibles et sans réel potentiel. Il veut donc prouver que son art de combat est supérieur à tous les autres. Entre temps, il participe aux tournois de son pays et entraîne ses nombreux élèves. Son école est la plus réputée et c'est pour cela qu'il continue de s'entraîner jusqu'à ce qu'il remporte le tournoi Street Fighter. Il est connu pour sa puissance et aussi, pour son sens de l'honneur. Mais voilà : les adversaires qu'il va rencontrer dans le tournoi ne connaissent pas la pitié. Il doit donc utiliser toutes ses techniques de combat, ainsi que la fameuse torpille ! Ce coup spécial est d'après lui, le plus puissant que l'on ait inventé. Seul l'avenir nous le dira...

THE WINNER

THE LOSER

THE WINNER

You win, You lose !

Ne parlez pas à E. Honda de son poids, il s'en moque complètement. Il prétend que c'est son arme secrète

Bizarre | Electrocuté | K.O

Quand il combat E. Honda ne p[illegible] en p[illegible]cher de se maquiller. Vous pouvez le remarquer sur la premiere photo. Comme d'habitude il subit les coups de jus et les [illegible]ments de Blanka

36 CHANDELLES

LES 3 COUPS SPECIAUX

La torpille. | Le super Sumo Press. | Les mille mains.

1 2 3

1. ← puis → avec poing. 2 : ↓ puis ↑ avec le pied. 3 : appuyez plusieurs fois sur un bouton de poing pour obtenir les milles mains.

TENUES DE COMBAT

Le passage dans le dos est très utile. Pour en réaliser un, sautez en avant avec le pied moyen

Passage dans le dos.

La salle de bain de Edmond Honda.

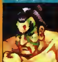
La baignoire de Edmond est très bien équipée. Elle est notamment décorée d'un mur électrique représentant le Fuji Yama et un bonhomme tenant un bifton. Si un adversaire gagne, le dit bonhomme commence à s'énerver.

JAPON

HONDA • HONDA • HONDA

PORTRAIT





Même s'il n'est plus tout jeune, E. Honda reste très beau
On remarque quelques rides quand il perd...

CHOPAGE



E. Honda peut chopper de trois manières avec le moyen poing (1) le gros pied (2) et enfin le gros poing (3)

ULTIMES MASSACRES DE L'APOCALYPSE

Petit pied de près	Moyen pied de près	Gros pied [illegible]	Petit poing de près	Moyen poing de près	Gros poing de près
300 pts	400 pts	500+400 pts	300 pts	400 pts	500 pts
Petit pied normal	Moyen pied normal	Gros pied normal	[illegible] poing normal	Moyen poing normal	Gros poing normal
200 pts	400 pts	500 pts	300 pts	400 pts	500 pts
[illegible]	Moyen pied [illegible]	[illegible] pied [illegible]	[illegible] poing [illegible]	Moyen poing baissé	Gros poing baissé
200 pts	400+400 pts	500 pts	200 pts	400 pts	500 pts
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
300 pts	500 pts	500 pts	300 pts	400 pts	500 pts
[illegible] pied sauté en avant	Moyen pied [illegible]	Gros [illegible] en avant	[illegible] poing sauté en avant	[illegible] poing sauté en avant	[illegible] poing sauté en avant
300 pts	400 pts	500 pts	300 pts	300 pts	500 pts

HONDA 本田

ENCHAINEMENT ET TECHNIQUES

TERBO-RISAGE.





Les Mille mains sont très efficaces pour les techniques de crasse par exemple, après avoir saisi l'adversaire (1), utilisez les mille mains pour bloquer l'opposant (2) et pour finalement le rechopper (3). Cette technique qui peut être contrée par un pouvoir spécial, reste très utile pour terroriser l'opposant

3 HIT COMBO.





Le triplé gros poing saute vers l'avant (1), suivi d'un gros pied qui touche une fois (2), puis une seconde (3).

Dossier réalisé par L.V, MIK, et DAV.

PRÉLIMINAIRES

Malgré les apparences, E. Honda est un adversaire redoutable. Son point faible est de ne pas pouvoir lancer de projectiles, mais ceci est compensé par une puissance plus qu'honorable. Apprenez donc à jouer la distance avec la grande balayette (gros pied debout) pour ne pas laisser approcher un adversaire trop entreprenant. Utilisez aussi les mille-mains pour bien terroriser. Contre les sauts, vous utilisez la petite torpille ou encore le gros poing. La meilleure des choses avec E. Honda consiste à toujours chercher le contact et terroriser l'adversaire. De loin E. Honda est très faible. Il faut donc apprendre à se défendre en sautant sur place ou en mettant des torpilles au bon moment.

TORPILLES

La petite torpille est sans nul doute une des armes principales du sumo japonais. Quand vous l'effectuez, vous êtes immortel durant une seconde. Vous traversez donc les boules, évitez les balayettes et aussi, rivalisez avec les Dragon Punch.



COMBATS CONTRE UN ADVERSAIRE HUMAIN



Surtout quand Ryu se sert de sa boule.

Honda vs Ryu

Voici un match difficile pour Honda ! La première règle à respecter est de ne surtout pas être tenu à distance. En effet, il est impossible de sauter par dessus une boule sans se faire balayer ensuite. Tentez plutôt un double choc avec la grande balayette. Quand Ryu ne lance plus de boules et se met à sauter, tentez une torpille, cela peut se révéler utile. Si vous êtes à terre et qu'il fait une boule, utilisez la petite torpille ou bien l'attaque verticale "à la relevée". Une fois que vous avez réussi à coincer l'adversaire, le match peut tourner à votre avantage. Employez les coups de crasse, multipliez les feintes pour que l'opposant soit déconcerté. S'il utilise l'hélicoptère en dernier recours, restez baissé et donnez simplement pied ou poing moyen.



Honda vs Ken

Pour ce match, reportez vous à "Honda vs Ryu". Mais sachez que la façon de jouer est un tout petit peu différente. En effet les boules de Ryu et Ken possédant des vitesses différentes, E. Honda aura donc plus de mal à traverser les boules avec la torpille.

Avec la torpille, vous traversez les boules de Ken. Cette technique est vraiment efficace quand vous vous relevez.



Le pied moyen baissé atomise l'électricité de Blanka. Le pauvre petit...



Honda vs Blanka

Sachez d'ores et déjà que le match "torpille de E. Honda" vs "boule de Blanka" est gagné à 100% par le sumo japonais. Ainsi, voici un coup qui disparaît de la panoplie de votre adversaire. Blanka emploie trop son électricité ? Stoppez le avec le pied moyen baissé. S'il vous saute dessus, faites la petite torpille. S'il saute de loin, faites une torpille ou encore un gros poing ou un gros pied. Cherchez à mettre Blanka dans le coin en utilisant des "coups de crasse". Evitez aussi de sauter car Blanka est supérieur à E. Honda dans l'espace aérien.

Honda vs Guile

Très difficile combat, car l'adversaire cherche à tout prix à se réfugier dans le coin en lançant des Sonic Boom. Dès qu'il lance son Sonic, sautez par dessus. Une fois en l'air et si Guile ne se trouve pas trop près, la meilleure chose à faire est le petit coup de pied (coup de fesse). Ainsi, s'il tente une moyenne ou grande balayette, vous le stoppez à coup sûr. Quand Guile tente de sauter juste après avoir lancé un Sonic, contresautez avec un petit coup de poing. S'il est trop près, mieux vaut trouver un bon timing pour sauter sur place, vous seriez contré par un Uppercut ou un pied moyen. Cherchez le contact avec les mille mains et, si vous sentez le Sommersault Kick, protégez-vous. Vous pourrez ainsi chopper. Mettez aussi la grande balayette de loin si vous sentez venir un Sonic Boom (double choc). Contre les sauts intempestifs, l'atémi (grand poing) est très utile

Quand vous sautez, servez-vous du petit pied. Si Guile lance un Sonic, balayez pour un double choc. C'est compris ?

Honda vs Dhalsim

Pour ne pas faillir à la règle, revoici un match difficile. En effet, Dhalsim fera tout pour vous tenir à distance avec des Yoga Fire et des coups élastiques. Une bonne technique : sautez avec le pied moyen et ainsi, atterissez sur tous les coups de l'Indou. Cherchez toujours le contact avec les mille mains, les coups de crasse et les passages dans le dos avec le pied moyen : c'est fatal pour Dhalsim. Il est déconseillé de tenter de traverser les Yoga Fire avec les petites torpilles : il y a risque de se prendre en même temps le Fire + un coup, ç est le KO immédiat. Pour finir, balancez quelques petites torpilles pour contrer les grands poings

Petite torpille et pied moyen sauté contre Dhalsim.

Honda vs Balrog

Un simple poing moyen baissé stoppe le fonçage de Balrog.

Un match qui tourne vite à l'avantage de E. Honda. Une chose importante à savoir : Si Balrog vous fonce dessus avec une droite, un Uppercut ou un Turning Punch, vous le stoppez net avec un torpille effectuée au dernier moment. Sinon, la technique est similaire à celle contre Zangief. Il faut souvent faire les mille-mains et balancer la torpille. Tentez le coinçage avec les coups de crasse, mais attention à ne pas rester trop près, Balrog vous choppe avec les coups de tête. Si vous ne réussissez pas à placer la torpille contre les attaques spéciales, utilisez le poing moyen baissé (très efficace)

Honda vs E.Honda

Encore un match difficile pour chacun des deux protagonistes. Attendez que l'adversaire lasse sa torpille pour contre-attaquer avec une petite torpille. De loin, utilisez les mille mains dans le vide tout en chargeant une torpille. Ainsi, si l'adversaire balance sa torpille, il se prendra les milles-mains (avec peut-être un double choc). S'il utilise trop les mille mains, frappez avec un gros coup pour le stopper (double choc). Quand l'adversaire charge sa torpille, évitez d'avancer avec une grande balayette. S'il vous saute dessus et que vous avez charge, exécutez une petite torpille, une moyenne torpille ou une attaque verticale. Sinon, frappez avec un gros poing ou un gros pied

Frappez les mille mains avec l'atémi et utilisez la torpille pour contrer un autre torpille.

Honda vs Chun Li

Chun Li a deux façons générales de jouer. La première : avec les boules. Utilisez alors la grande balayette pour un éventuel double choc. La seconde, nécessite beaucoup de feintes et de sauts. Si elle s'approche un peu trop près pour vous assomer de pieds moyens et de petits pieds pour chopper, contre-choppez immédiatement. Quand elle s'amuse à sauter, méfiez-vous du passage dans le dos. Pour l'éviter, sautez immédiatement en arrière avec le pied moyen. Sinon, servez-vous de la balayette basse, cette dernière vous entoure complètement et baisse un "passeur dans le dos". Contre le saut en général, n'essayez pas de tenter trop de choses, car Chun-Li rebondit sur vos coups grâce à ses pieds moyens. Utilisez beaucoup le poing moyen pour stopper les pieds de Chun Li et peu la torpille. Comme toujours, cherchez le contact et les coinçages

Contresautez avec le pied moyen pour éviter un passage dans le dos.

Honda vs M. Bison

Pour ce combat, jouez la défensive. Contre un double-kick ou une torche, faites la petite torpille au dernier moment, vous êtes gagnant à cent pour cent. Contre un rebondissage sur la tête, sautez en arrière avec un gros pied. Contre un saut, utilisez le gros poing ou encore l'attaque verticale, extrêmement efficace quand elle touche deux fois. Ne balancez pas trop de torpilles, car l'adversaire peut facilement sauter dessus et chopper. Comme d'habitude, cherchez à terroriser l'adversaire dans le coin avec les-mille mains et les choppes. Et gardez en tête que M. Bison ne possède aucun coup qui le rendent immortel à la relevés

Honda vs Vega

Un match jouable, mais attention aux bons Vega. Par exemple, ne balancez pas trop souvent la torpille car Vega saute par dessus et vous choppe. S'il vous saute dessus, effectuez la petite torpille, ou mieux, l'attaque verticale : Vega ne possédant pas de coups à la relevée, il ne pourra pas vous contrer. Cherchez aussi le contact avec les mille-mains et sautez avec le petit coup de pied pour l'obliger à faire son flip arrière. Si vous réussissez à vous approcher, la victoire vous appartient. S'il saute derrière vous, sautez en arrière avec le coup de pied moyen. Utilisez aussi le poing moyen baissé pour stopper ses glissages.

Le coup de pied moyen sauté est très efficace contre Vega.

Honda vs Zangief

A condition de ne pas jouer contre l'empereur des Zangief, vous devriez gagner ce match sans problème. Tenez le à distance avec les mille-mains. Si celui-ci fait le Lariat, faites une grande balayette. S'il fait le superLariat, essayez de placer le grand poing ou bien allez de plus belle avec les mille-mains. Quand Zangief saute, plusieurs choix s'offrent à vous : s'il met un coup, sautez en arrière avec le gros pieds. Vous pouvez aussi mettre un coup spécial. La meilleure solution reste tout de même la petite torpille

Honda vs Sagat

E. Honda n'est pas le pire ennemi de Sagat mais presque... En effet, il possède une particularité qui détruit tous les mauvais Sagat. Grâce à sa torpille, il passe au dessus du Tiger bas. Employez donc cette technique à bon escient pour pulvériser l'opposant. Aussi, ne balancez pas trop de torpilles intempestives car Sagat n'a qu'à sauter en pour chopper (ou vous enchaîner). Si vous êtes à moyenne distance et que vous sentez venir un Tiger bas, faites la grande balayette ou les milles mains pour chauffer l'adversaire. Ne sautez que pour de bonnes raisons, sinon le Tiger Uppercut aura raison de vous. Comme toujours, cherchez le contact et les coincages + coups de crasse avec les mille mains. Si Sagat vous saute dessus, donnez un simple atémi pour le stopper.

Torpille au-dessus du Tiger bas.

IDENTITE

- **Style :** sauvage
- **Origine :** Brésil
- **Taille :** 1,92 m
- **Poids :** 98 kg
- **Né le :** 12 février 1966
- **Mensurations :** 198, 120, 172
- **Groupe Sanguin :** 0

Dans Street fighter 2, Blanka était un combattant sans réelles possibilités. Aujourd'hui, il possède un nouveau pouvoir, la boule verticale. Elle coince facilement les opposants qui ne possèdent pas "d'arme" comme le Dragon Punch. Elle sert aussi pour les coups de crasses et les coinçages.

On sait très peu de choses sur Blanka le brésilien. Tout ce que l'on peut affirmer, c'est qu'il a passé toute sa jeunesse dans la jungle amazonienne, aux côtés des animaux sauvages et des bêtes féroces. Il a appris à vivre comme eux, à manger comme eux, à dormir comme eux et à se défendre comme eux ! Un beau jour, il fait son apparition à Rio de Janeiro (vous savez, l'une des plus grandes villes du pays). Les habitants ne paraissent pas surpris de le voir. Ils ne prêtent aucune attention à son apparence physique et le considèrent comme un être humain à part entière. Il participe au tournoi Street Fighter pour une raison plus qu'étrange : il veut faire le tour du monde !!! Seule la victoire dans le tournoi lui permettrait de payer son billet d'avion. Comme dit le proverbe : "la mano es negra, el espiritu es (de) Blanka !"... A bon entendeur...

THE WINNER — THE LOSER — THE WINNER

You win, You lose !

Blanka gagne dans quelques combats, mais se fait lapider dans beaucoup d'autres. Il n'a pas de chance.

36 CHANDELLES

Bizarre — *Electrocuté* — *K.O*

Vous avez vu la tronche de Blanka sur la première photo ? Trop drôle. Sur la seconde, il se fait électrocuter par son double. Enfin, sur la troisième, Blanka tombe dans les vappes. Quel face !

LES 3 COUPS SPECIAUX

La boule Horizontale. — *La boule Verticale.* — *Electricité.*

1 : ← puis → avec poing. 2 : ↓ puis ↑ avec le pied. 3 : appuyez plusieurs fois sur un bouton de poing pour obtenir l'électricité.

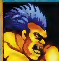
TENUES DE COMBAT

Blanka dans SF2. — Blanka dans SF2. — Blanka dans SF2.

Au Brésil, il n'y a pas que des footballeurs !

Dans ce village de pêcheurs bordant la jungle, il ne faut pas s'étonner de rencontrer de grosses bêtes. Ce python attend patiemment qu'un abruti s'approche pour le gober... Bon ap' Nestor !

PORTRAIT

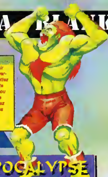
VICTOIRE	DEFAITE
	

Quand Blanka gagne il joue les terreurs S il se prend une avoine, il la boucle gentiment.



Pour saisir votre adversaire, mettez la manette en avant ou en arrière et appuyez sur le gros poing. Résultat garanti !

CHOPAGE



ULTIMES MASSACRES DE L'APOCALYPSE

Petit pied de près	Moyen pied de près	Gros pied de près	Petit poing de près	Moyen poing de près	Gros poingde près
100 pts	200 pts	400 pts	100 pts	200 pts	400 pts
[illegible]	[illegible]	[illegible]	Petit poing normal	Moyen poing normal	Gros poing normal
100 pts	200 pts	400 pts	100 pts	200 pts	400 pts
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	Moyen poing baissé	Gros poing baissé
100 pts	200 pts	400 pts	100 pts	200 pts	400 pts
[illegible]	[illegible]	[illegible]	Petit poing sauté sur place	Moyen poing sauté sur place	Gros poing sauté sur place
100 pts	200 pts	400 pts	100 pts	200 pts	400 pts
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	Gros poing sauté en avant
100 pts	200 pts	400 pts	100 pts	200 pts	400 pts

BLANKA

ブランカ

ENCHAINEMENT ET TECHNIQUES

PASSAGE DANS LE DOS



Sucez l'adversaire (1) et faites la boule rapide au moment ou vous le relachez (2). Vous vous retrouvez derrière l'opposant et pouvez alors l'enchainer (3) avec un poing moyen (4) accompagné d'électricité (5).

TECHNIQUE ET FEINTE !





A moyenne distance (A) faites la boule avec le petit poing pour arriver devant l'adversaire et pour le sucer. A longue distance (B) faites la boule moyenne pour obtenir le même résultat.

Le triple : sautez avec le gros poing (1) et frappez ensuite avec un poing moyen (2). Mettez alors une balayette ou un gros poing baissé (3 ou 4). Vous faites comme vous le sentez !



Dossier réalisé par L.V, MIK, et DAV.

PRÉLIMINAIRES

Notre bon vieux Blanka a toujours soif de combat ! Pour preuve, il possède désormais une nouvelle attaque spéciale : la boule verticale ! Cette nouvelle attaque spéciale terrorise les combattants qui ne possède pas de Dragon Punch (M. Bison ou Vega) et surprend énormément. Comme par le passé, vous pouvez utiliser la boule horizontale pour pulvériser. L'électricité est toujours très efficace pour pomper l'énergie, comme la sucette brésilienne. Aujourd'hui, Blanka possède un coup de poings sauté méga efficace contre les balayettes et giga utile pour le contresaut. Servez-vous un max des pieds moyens et gros poings baissés pour terroriser l'opposant, mais aussi pour le coincer. Ne sautez en avant qu'à moyenne distance, afin de ne jamais retomber trop près de l'adversaire. Avec la sucette brésilienne, tentez des passages dans le dos ou des coups de crasses et enfin, contrebalayer un maximum.

COMBATS CONTRE UN ADVERSAIRE HUMAIN

Blanka vs Ryu



[illegible] dernier moment pour frapper la balayette.

Un combat qui tourne vite à votre avantage, si vous réussissez à terroriser votre adversaire. Quand Ryu est loin et lance des boules pour vous obliger à sauter, sautez sur place pour tester sa patience. S'il saute, mettez lui une boule dans la face. Sinon, utilisez le gros poing ou le gros pied d'un peu plus loin. Quand vous sautez sur lui à moyenne distance ou courte, utilisez de préférence le gros poing, il stoppe facilement les balayettes. Si vous êtes près et sentez venir une boule, mettez la balayette ou le grand pied. A distance moyenne, tentez le double-choc avec le gros poing baissé. Quand vous voyez votre adversaire désemparé, attaquez-le sans cesse avec la boule ou s'il est à terre, mettez l'électricité. Si vous êtes persuadé qu'il tente un Dragon Punch à la relevée, protégez-vous et venez chopper ensuite.

Blanka vs Ken

Employez les mêmes techniques qu'avec Ryu, mais attention au Dragon Punch. Une précision : contre l'hélicoptère, avancez pour ne pas être touché (vous êtes totalement immortel). Cela marche aussi contre Ryu. Vous pouvez ensuite effectuer un chopage.

Avancez quand Ken utilise l'hélico. Essayez ensuite de le chopper !



Blanka vs Blanka

Ce match miroir n'est pas des plus faciles. Restez donc attentif et ne balancez pas de coups au hasard. Si jamais Blanka vous fait la boule alors que vous êtes en protection, contrez en faisant aussitôt la votre. Contre la boule verticale, attendez avec l'électricité. Quand Blanka saute, contresautez avec le gros poing (très efficace). Cherchez le contact pour mettre la pression avec le pied moyen baissé et l'électricité. Attention a ne pas trop sauter sur place, car vous seriez touche par la boule. Si jamais Blanka tente un passage dans le dos, mettez l'électricite pour le calmer.



Le gros [illegible] l'avant est le [illegible] Blanka. Attention, [illegible]

COUP DE POING

Le gros poing sauté est vraiment utile, surtout contre ceux qui vous réceptionnent avec une balayette. Utilisé au dernier moment, vous êtes sûr de toucher l'adversaire. Essayez quand même de varier vos attaques.

Blanka vs Dhalsim

Un combat facilement jouable à condition de mettre la pression sans arrêt. Premièrement, sachez qu'il est déconseillé de balancer des boules quand Dhalsim est au sol : il se protège et contre avec le gros poing. Faites la boule seulement quand il redescend d'un saut, mais soyez très vigilant à cause de la vrille. Quand l'indou frappe de loin, mettez l'électricité. Contre les Yoga Fire, sautez sur place mais veillez à être à bonne distance car il peut vous toucher avec un pied. Quand vous êtes près, sautez sur lui avec le gros poing (très très fort) mais prenez garde à ce qu'il n'anticipe pas votre saut. A distance moyenne, attention à ne pas trop mettre l'électricité, vous seriez balayé. Quand vous sautez sur place mettez toujours un coup pour stopper une quelconque attaque. Si Dhalsim saute au loin et que vous n'avez rien chargé, mettez le gros pied à distance moyenne pour prévenir une attaque lointaine. Petite astuce : si Dhalsim frappe beaucoup avec les moyens et grands pieds au loin, donnez immédiatement un gros poing baissé.



Utilisez le gros poing baissé contre les pied de Dhalsim.

Blanka vs Guile

Un match assez compliqué car Guile se contente d'attendre tranquillement en balançant des Sonic-Boom. Attendez qu'il lance un Sonic et sauter par dessus immediatement. Contre un Sonic-Boom de près, vous mettez le gros poing baissé pour un double choc au pire. Si vous voyez Guile baissé au loin, placez la boule moyenne ou lente. S'il essaie un Somersault-Kick, vous serez en protection et ferez ce que vous voudrez (choppe ou électricité). Si vous sautez de loin par dessus un Sonic-Boom, utilisez le gros poing car Guile pourrait tenter de vous balayer à l'arrivée. Si Guile fait une balayette de loin, mettez la boule pour le toucher ou contrebalayez. Contre les sauts, utilisez la boule ou le gros pied.



Le gros poing baissé empêche Guile de lancer ses Sonic.

Blanka vs Balrog



L'électricité empêche Balrog de foncer avec l'un de ses coups spéciaux.

Un match qu'il faut négocier. Tout d'abord, attention à ne pas balancer trop de boules car si Balrog se protège, il vous contre par une attaque spéciale. Soyez donc patient, feintez et sautez sur place avec le gros pied (si jamais Balrog fonce avec une de ses attaques spéciales). Quand Balrog est loin, faites l'électricité pour le stopper (double choc au pire). S'il essaie de sauter sur vous, utilisez les techniques habituelles, boule, gros pied et gros poing. Gardez en tête qu'à moyenne distance, la balayette de Blanka arrête les attaques spéciales. Si jamais Balrog vous choppe avec le coup de tete, mettez tout de suite après l'electricité pour vous proteger d'un éventuel passage dans le dos.

Blanka vs E.Honda



Contre la torpille, servez-vous du poing moyen.

Un match équilibré, qui peut tourner à l'avantage de l'un ou l'autre des adversaires à tout moment. Evitez tout d'abord de faire trop de boules, vous seriez vite contré par les mille mains ou la torpille. Sautez d'assez loin avec le gros poing. N'hésitez pas à vous relever en boule si jamais l'adversaire vous saute dessus. Contre les mille mains, sautez avec le gros poing ou tentez le double choc avec l'électricité. Tenez la distance avec la balayette ou le grand poing baissé et si Honda met des coups de loin, anticipez en le touchant avec l'électricité. Sinon, n'hésitez pas à sauter sur l'adversaire avec le poing moyen accompagné l'électricité pour mettre la pression. Si E. Honda emploie un peu trop la torpille, contrez le avec un coup de poing moyen.

Blanka vs Vega



Le gros poing est efficace contre Vega.

Comme pour la plupart des autres adversaires, évitez de faire la boule car en se protégeant, Vega vous contre avec un coup de griffe. Si vous voulez vraiment en sortir une, faites plutôt la verticale. S'il saute de loin, evitez de contresauter car il redescend très vite. Attendez-le plutôt avec un gros pied. Contre sa roulade, faites l'électricité, mais preparez-vous à sauter sur place. Contre une tentative d'Izna Drop, il est déconseillé de faire l'électricité, car un bon Vega attent au bon endroit ou pire, vous choppe. Sautez plutôt en arrière avec un gros poing pour contrer à coup sûr.

Blanka vs Chun Li

Un combat difficile, qui peut être facilement remporté à force d'entraînement et de technique. Quand Chun Li saute de loin faites l'électricité ou contresautez. A moyenne distance, utilisez la protection car Chun-Li possède une arme mortelle qui s'appelle pied moyen rebondi (utilisez le gros poing pour la stopper mais frappez tres tôt). Essayez de mettre des coups de pression en variant la vitesse de vos boules. Si elle fait la boule, sautez immediatement par dessus et frappez avec le gros poing. Mais ne vous faites pas d'illusion car les bons Chun-Li ne font la boule qu'à bon escient. Approchez en mettant des balayettes et des pieds moyens bas quand vous êtes pres. Choppez, mettez la pression et utilisez l'électricite au contact. Contre l'helico, utilisez le gros poing baissé.

Blanka vs Sagat

Un combat difficile car Sagat lance des Tiger sans arrêt. Soyez donc attentif et sautez tout de suite aprés un Tiger pour frapper avec le poing. De loin, sautez sur place par dessus les Tiger bas et baissez-vous contre les Tiger haut. Une astuce peut vous être utile : Blanka passe sous les Tiger haut en avançant. Si à moyenne distance, Sagat fait la balayette, contrebalayez ou faites la boule. Conseil : si vous balancez une boule pendant que Sagat se protège et si vous le voyez mettre un Tiger tout de suite aprés, ne cherchez pas à sauter sur lui, c'est le Tiger Uppercut assure. Si vous voulez approcher, mettez des balayettes ou des gros poing baissé. Quand Sagat est a terre et a tendance à se relever, mettez la balayette de loin et il se fera toucher. Mais attention car au bout d'un moment il trouvera l'instant pour bien placer le Tiger Uppercut.



Avancez sous les Tiger hauts de Sagat.

Blanka vs Zangief

Un combat jouable mais attention aux bons Zangief qui maitrisent parfaitement le marteau-pilon. Gardez sans arrêt la distance pour ne pas être chopper. Mettez des balayettes et de gros poings baissés pour stopper l'opposant dans sa marche. Si vous voulez mettre la pression, sautez rapidement en avant et mettez l'électricité. Mais enfuyez-vous vite à cause du marteau pilon. Ne balancez pas trop de boules, ni verticales, ni horizontales, vous seriez stoppé par les petits poings. Sautez sur place avec le gros pied, c'est très utile. Contre la corde à linge, faites la balayette. Contre la super corde à linge, le gros poing. Quand vous êtes a terre, relevez-vous avec la boule verticale.

Blanka vs M. Bison

Un match assez simple. Contre les torches ou double-kick, sautez avec le gros pied. Idem contre l'électricité. Contre les sauts intempestifs, mettez le gros poing ou le gros pied. De loin, il peut vous faire le torche ou le double-kick. S'il tente de rebondir, sautez en arrière avec le gros pied. Quand il a réussi à rebondir, attendez le avec l'électricité. S'il fait la torche alors que vous êtes en protection, choppez à l'arrivée. Ne faites pas trop de boules car s'il se protege, M. Bison vous contre avec la torche. Pour finir, sachez qu'en restant en protection basse, M. Bison ne peut vous toucher avec ses gros pieds.





GUILE • GUILE • GUILE • G

Style : combat pur
Origine : USA
Taille : 1,82 m
Poids : 86 kg.
Né le : 23/12/60
Mensurations : 125, 83, 89.
Groupe Sanguin : 0.

IDENTITE

Pour frapper avec ce coup de pied, mettez la manette en avant ou en arrière et frappez avec le gros pied. C'est très efficace pour éviter les balayettes et les attaques basses. Cela touche aussi des adversaires en protection basse !



Pendant longtemps, Guile était considéré comme le meilleur de tous les combattants. Il enchaînait victoire sur victoire et partait se reposer aux côtés de sa famille (il a une femme, une fille et un petit chien). Durant la grande guerre du Cambodge, il voit M. Bison assassiner son meilleur ami, Charlie. Depuis ce jour, Guile ne vit que pour venger Charlie. Il apprend par le plus grand des hasards (en lisant le journal !) que M. Bison fait office de dernier adversaire dans le tournoi Street Fighter. Il tient enfin sa chance ! Il s'inscrit en moins de temps qu'il ne faut pour le dire et s'entraîne comme un forcené. Il parvient à maîtriser deux attaques formidables : le Sonic Boom et le Somersault Kick. Le premier de ces coups spéciaux est un projectile qu'il lance sur ses adversaires. Le Somersault Kick est un coup de pied retourné qui stoppe toutes les attaques aériennes. Ces deux coups suffiront-t-ils ? Peu importe, Guile n'a pas peur de mourir, du moment qu'il tue ce traître de M. Bison !





You win, You lose !

Guile est heureux quand il gagne, mais malheureux comme pas possible quand il subit une défaite.





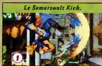




Guile n'a vraiment pas de chance aujourd'hui. Tout d'abord un journaliste le prend en photo dans une position vraiment bizarre. Ensuite il se fait électrocuter par Blanka. Enfin il tombe dans les vappes.

36 CHANDELLES

LES 2 COUPS SPECIAUX





1 : ← puis → avec poing. 2 : ↓ puis ↑ avec le pied.

TENUES DE COMBAT


Guile dans SF2.


Guile dans SF2'


Guile dans SF2

Mettez la manette en avant ou en arrière en appuyant sur le moyen pied. Utile contre Sagat





La base aérienne de Guile !





Vous avez vu, on accepte aussi les fifilles dans l'armée américaine. Sur la version Megadrive, vous avez le droit à une fifille de plus, placée avec un ch'tit mec à gauche de l'écran.

PORTRAIT





Cette fois-ci Guile a trouve son maitre Il s'est mange un bon gnon dans la tronche avant de prendre sa revanche.

CHOPAGE

Guile, le méga-choppeur qui lave plus blanc que blanc.





La choppe moyenne de Guile a pour avantage d'envoyer l adversaire très loin. Pas la grosse





Pour chopper in the sky avec les pieds Il faut se trouver un peu plus haut que l adversaire

ULTIMES MASSACRES DE L'APOCALYPSE

Petit pied de près	Moyen pied de près	Gros pied de près	Petit poing de près	Moyen poing de près	Gros poing de près
100 pts	300 pts	500 pts	100 pts	300 pts	500 pts
Petit pied normal	Moyen pied normal	Gros pied normal	Petit poing normal	Moyen poing normal	Gros poing normal
100 pts	300 pts	500 pts	100 pts	300 pts	500 pts
Petit pied baissé	Moyen pied baissé	Gros pied baissé	Petit poing baissé	Moyen poing baissé	Gros poing baissé
200 pts	300 pts	500 pts	100 pts	300 pts	500 pts
Petit pied sauté sur place	Moyen pied sauté sur place	Gros pied sauté sur place	Petit poing sauté sur place	Moyen poing sauté sur place	Gros poing sauté sur place
100 pts	400 pts	500 pts	100 pts	400 pts	500 pts
Petit pied sauté en avant	Moyen pied en avant	Gros pied sauté en avant	Petit poing sauté en avant	Moyen poing sauté en avant	Gros poing sauté en avant
100 pts	300 pts	500 pts	100 pts	300 pts	500 pts

GUILE ガイル

ENCHAINEMENT ET TECHNIQUES

LE QUINTUPLE

Lancez tout d'abord un Sonic au loin et suivez le (1) Au moment ou votre Sonic va toucher l'opposant sautez vers l avant (2) (a partir de ce moment laissez la manette en arrière) et frappez avec le gros poing (3) Refrappez avec un gros poing manette vers l'arrière (4), puis enchainez avec un Sonic Boom (5) suivi d'une méchante droite (6)

Dossier réalisé par D.A.V, L.V et M.I.K.

PRÉLIMINAIRES

Ce personnage très complet souffre d'une lacune qui oblige le joueur à posséder une extrême concentration. En effet, tous ses coups spéciaux doivent être chargés pour être réalisés, ce qui laisse Guile vulnerable pendant quelques secondes. Essayez d'anticiper tous les mouvements de l'adversaire en contresautant ou en mettant la grande droite.

Ayez aussi toujours un doigt sur le pied moyen, une arme redoutable qui tient à distance. De loin, un Sonic Boom lent pour le suivre. De près, variez les vitesses des Sonic pour surprendre. Quand l'adversaire est à terre, terrorisez le en plaçant des enchainements, même s'il est en protection. Par exemple, sautez avec le pied moyen, puis poing moyen baissé enchainé avec un Sonic, puis pied moyen baissé, etc... Précision supplémentaire : n'utilisez que le petit Somersault Kick (ou le moyen) car le grand n'est pas très puissant et ne fait tomber l'adversaire que de très près. Voilà tout ce que l'on peut dire sur Guile l'américain, un combattant secret !

LE PIED MOYEN

Le pied moyen est vraiment le coup le plus utile de Guile Sans mettre de direction, il stoppe l'adversaire qui saute un peu trop (1) Baissé, Guile tient facilement les opposants (2 Aussi en sautant vous paralysez presque tous les adversaires qui ne possèdent pas de Dragon Punch (3) Je n'oublie pas la grande droite, extrêmement efficace contre Ken et Ryu

LE TRIPLE

Grand poing saute (manette vers le bas (1)), puis gros poing (2) en mettant la manette vers le haut + pied pour un Somersault Kick (3)

Le Sonic boom est une arme redoutable. En effet, c'est tout d'abord un projectile, mais aussi un pouvoir qui ne laisse pas Guile longtemps innofensif. Ce dernier peut le suivre juste après l'avoir lancé et tenter un quelconque enchainement.

COMBATS CONTRE UN ADVERSAIRE HUMAIN

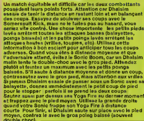
Guile vs Ryu



La grande droite est efficace après avoir contré la boule de Ryu avec un Sonic.

Un combat au sommet, très technique, entre deux adversaires possédant un style complètement différent Tout d'abord, tenez la distance en utilisant souvent le pied moyen baissé Quand vous envoyez un Sonic Boom contre une boule de feu, vous avancez et donnez une grande droite Si vous êtes près et certain de toucher, faites une balayette pour vous donner le temps de recharger vos coups spéciaux En ce qui concerne le chargement, la meilleure position pour Guile est la protection basse. Elle permet à la fois de charger le Sonic Boom ou le Somersault Kick Si Ryu vous saute dessus alors que vous etes à terre, relevez-vous en Somersault Kick Quand vous sautez à moyenne distance, ne mettez pas de coup, pour que l'opposant fasse alors un Dragon Punch dans le vent Apprêtez-vous tout de même à contre-chopper car un Ryu malin avance et essaie de vous chopper à l'aterrisage. Lancez des Sonic Boom lents et suivez-les Si Ryu fait l'hélicoptère, baissez-vous et mettez le grand poing. S'il saute sur vous, anticipez avec le grand poing baissé ou mettez le pied moyen levé au bon moment Pour finir, n'oubliez pas de traverser quelques boules avec le Somersault Kick.

Guile vs Dhalsim



Un match équitable et difficile car les deux combattants possédent leurs points forts Attention car Dhalsim essaie de tenir la distance en restant loin et en balançant des coups Essayez de soulever ses coups avec le Somersault Kick, mais ne le faites pas au hasard, voue seriez vite contré. Une chose importante les petits pieds levés arrêtent toutes les attaques basses (balayettes, poings baissés) et les petits poings levés arrêtent les attaques hautes (vrilles, toupies, etc) Utilisez cette information à bon escient pour anticiper tous les coups adverses. Quand voua êtes à distance moyenne et que l'adversaire attend, évitez le Sonic Boom, car un Dhalsim malin tente le double-choc avec le gros pied. Attendez plutôt et feintez un maximum avec les petits poings baisseés. S'il saute à distance moyenne et donne un coup, contresautez avec le gros pied, mais attention aux vrilles Si jamais Dhalsim essaie de passer sous un Sonic avec sa balayette, donnez immédiatement le petit coup de pied pour le stopper parfois il se prend les deux coups Sautez aussi par dessus ses Yoga Fire au dernier moment et frappez avec le pied moyen Utilisez la grande droite quand votre Sonic frappe son Yoga Fire à distance courte Pour finir, si Dhalsim saute sur place avec le pied moyen, contrez le avec le gros poing baissé (souvent double choc).



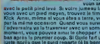
frappez avec le petit pied contre la glissade. Le petit poing pare les sauts.



temps avec le gros poing...

Guile vs Blanka

Un combat pas trop dur, ou vous devez attendre patiemment Pendant la major partie du temps, frappez avec des petits poings baissés ou des petits coups de pieds levés Vous arreter alors une éventuelle boule de Blanka Quand ce dernier saute de loin, contre-sautez avec le gros pied Contre le saut de près, balancez le Somersault-Kick S'il saute de tres près, le gros poing suffit Si vous lui sautez dessus (en ayant suivit un Sonic Boom), par exemple), ne frappez qu'avec le pied moyen au dernier moment Quand vous le coincez, mettez la pression en plaçant de nombreux enchainements Si vous lancez un Sonic et le suivez, vous pouvez donner un coup de genou pour éviter le passage dans le dos.



Guile vs Guile

Un match difficile qui demande beaucoup de patience et de maitrise Tout d abord, sachez qu'à moyenne distance, vous arrêtez toutes les attaques basses de Guile avec le petit pied levé Si votre jumeau lance un Sonic Boom, il le suit et saute sur vous avec un pied moyen, trouvez le timing adequat et balancez un Sommersault Kick Ainsi, même si vous êtes a terre, vous traversez le Sonic et touchez l adversaire par la même occasion Quand vous suivez votre Sonic Boom et êtes persuadé que l'adversaire va le traverser avec un somersault Kick, protegez-vous au dernier moment, voue pouvez ainsi le chopper Contre la balayette, mettez un pied moyen bas après le premier coup. Si Guile fait un pied moyen baissé, mettez une balayette juste après que le pied reparte (à la bonne distance).



Les petits pieds touchent les balayettes et les pieds moyens baissés. Soyez loin tout de même.

Guile vs Chun Li



Utilisez le coup de genou pour éviter les passages dans le dos de Chun Li.

Pas trop dur, à condition d'être attentif au moindre mouvement de l'opposant Le plupart du temps, balancez des Sonic Boom mais attention aux sauts de Chun Li. Quand elle vous saute dessus, un uppercut ou un pied moyen levé suffit quand elle tente un passage dans le dos, utilisez le gros pied sans mettre de direction Tenez la distance avec les pieds moyens mais attention, car un adversaire malin utilise les pieds rapides pour voue toucher Utilisez la grande droite si vous contrez une boule de feu avec un Sonic. Contre l'hélicoptère, employez simplement le gros poing baissé Comme pour Blanka, sortez le coup de genou juste après le Sonic Boom quand Chun Li tente un passage dans le dos

Guile vs Ken



Le Somersault Kick traverse les boules...

Match identique que celui contre Ryu à part trois différences fondamentales Le première s'appelle Dragon Punch. En effet, ne mettez pas trop de pied moyen dans le vent, voua risquez d'être soulevé La deuxième vient de l'hélico Quand vous suivez un Sonic Boom, vous risquez de vous prendre un hélico. Restez donc baissé pour mettre un uppercut. La troisième différence vient du gros poing sauté En effet, le gros poing sauté de Ken arrête toutes vos attaques normales. Soyez donc prudent, vous tentez au mieux le double-choc Pour finir, essayez de sortir quelques traversages, très efficaces contre les boules de Ken

Guile vs E.Honda

Le petit pied stoppe la torpille de E. Honda.

Un combat assez simple où il ne faut pas se laisser submergé. La plupart du temps, attendez patiemment en protection basse et balancez des Sonic Boom. Si E. Honda saute de loin, n'essayez surtout pas de balayer ou de mettre un pied moyen baissé, vous seriez contré par un petit coup de fesse. Utilisez plutôt le contresaut avec le gros poing. Quand il saute de près, mettez un Somersault Kick ou un gros pied. Si E. Honda est loin et s'apprête à faire une torpille, donnez rapidement les petits coups de pieds debout pour le stopper. Comme d'habitude, tentez les coinçages, sinon [illegible] pied moyen baissé.

Guile vs Vega

Un match pas si simple qu'il en a l'air car Vega est rapide et saute très vite. La majorité du match, vous devez attendre tranquillement l'adversaire. Ne lancez pas trop de Sonic Boom car Vega vous saute dessut à tout moment. Si jamais il tente l'Izna Drop, observez bien la courbe qu'il décrit dans les airs et mettez un gros pied sauté. Sinon sautez en arrière avec un gros pied ou un petit poing. En règle générale, tenez-le a distance avec le pied moyen et essayez de le serrer dans un coin pour lui casser ses griffes). Pour finir, placez la balayette au moment où Vega met sa griffe de près.

Le gros pied sauté sert [illegible] l'anti Vega !! Attention tout de même aux feinteurs.

Guile vs Zangief

Un match très rare, gagné quasiment a 100% par Guile, a moins [illegible] Zangief. Tenez l'opposant à distance [illegible], en lançant [illegible] Sonic Boom. Contre le [illegible] à linge, balayez. Contre le super [illegible] mettez le gros poing [illegible]. Ne sautez sur Zangief qu'intelligemment et surtout ne vous laissez pas approcher. Alternez les feintes et les sauts sur place. Si vous tombez à terre, s'en est fini de vous (car Zangief effectue un passage dans le dos mortel). Essayez quand même de vous relevez en Somersault Kick...

Guile vs Balrog

Un match normalement sans problèmes, mais attention si vous avez affaire à un bon Balrog. Tout d'abord, tenez la distance avec les pieds moyens baissés. Balancez quelques Sonic Boom. Si Balrog tente de les traverser avec le Final Punch, frappez rapidement avec les petits poings. S'il vous saute dessus à moyenne distance, le petit poing l'arrête à coup sûr. S'il saute de loin, le contresaut suffit. De près, c'est un Somersault Kick ou bien, si vous n'avez pas chargé, un uppercut ou un pied moyen. Enfin, frappez avec les petits poings contre les grandes droites (c'est très efficace et ça touche de super loin).

Quand [illegible] donnez immédiatement un petit coup de poing.

Coup de genou après le contre d'un Tiger avec le Sonic Boom.

Si vous donnez un pied moyen, vous évitez les Tiger bas rapides.

Guile vs Sagat

Peut-être le match le plus technique du jeu et aussi le plus dur pour Guile. Tout d'abord, évitez les sauts intempestifs, vous seriez vite ramené au monde de la réalité par un Tiger Uppercut. Protégez-vous en balançant des Sonic Boom et en sautant sur place par dessus les Tiger. Sachez une chose importante : si vous voyez arriver un Tiger bas, moyen ou rapide, vous l'esquivez à l'aide d'un pied moyen levé. Quand vous envoyez un Sonic Boom contre un Tiger bas, mettez tout de suite après le coup de genou (cf photo faite). Si la même chose se produit contre un Tiger-haut, utilisez une méchante droite. Autre arme contre le Tiger de près, le Somersault-Kick (il traverse le Tiger et soulève Sagat cf photo faite). Quand ce dernier met sa balayette dans le vide, placez immédiatement un pied moyen baissé. Quand vous lancez des Sonic Boom, prenez garde aux bons Sagat qui les traversent avec le coup de genou. Essayez d'anticiper le mouvement en choppant tout de suite après. Utilisez aussi le contresaut à bonne distance ainsi que les coinçages et traumatisages dans le coin. Pour finir, si vous sautez près de l'opposant, mettez immédiatement le pied moyen. Souvent, Sagat n'a pas le temps de placer son Tiger Uppercut (s'il y a arrive, il y a forcément double choc)

Guile vs M. Bison

Un match pas trop dur durant lequel il faut rester attentif. Tenez l'opposant à distance en lançant des Sonic Boom mais aussi en frappant avec le pied moyen baissé. Soyez vigilent lorsqu'il se baisse car il charge surement une attaque spéciale et peut vous surprendre. Il peut par exemple traverser un Sonic boom avec un double kick ou encore essayer de rebondir sur votre tete. S'il vous met la torche dans le coin, choppez immediatement. Contre une torche, vous pouvez aussi placer un Somersault Kick. Contre un coup de pied rebondi, sautez en arrière avec le gros poing. S'il vous a rebondi dessus, Essayez de chopper en l'air. Au fait, contre le double Kick, frappez avec des petits poings. Vous stoppez très souvent l'opposant.

ケン • KEN • KEN • KEN • KE

Style : Karaté
Origine : USA
Taille : 1,76 m.
Poids : 76 kg.
Né le : 14/02/65
Mensurations : 114, 82, 86
Groupe Sanguin : B.

IDENTITE

Le gros poing sauté est sans aucun doute le plus efficace des coups normaux de Ken. Aucun autre coup normal ne peut le vaincre, excepté le pied moyen de Ryu. Il est donc très utile contre les adversaires qui ne possèdent pas de coup spécial comme le Dragon Punch

Le gros poing.

Ken n'a plus grand chose à prouver. Il a pulvérisé tous les plus grands combattants des Etats-Unis et prend maintenant une paisible retraite aux côtés de sa douce fiancée, Eliza. En regardant la télévision, il apprend que Ryu, son ami et rival de toujours, participe au tournoi Street Fighter. Sans aucune hésitation, il envoie son inscription à l'association mondiale Street Fighter. Il s'entraîne dans les rues de Los Angeles et roule sa bosse comme un malade. Il perfectionne le mouvement du Dragon Punch et aussi, celui de l'hélico. Il est TRES réputé pour ses terribles enchaînements.
Une légende raconte d'ailleurs qu'il a teint son kimono avec le sang d'un tigre tué de ses propres mains. Son dicton favori : "Ado, Ken ne l'a jamais été". Beau proberve n'est-ce pas ?

THE WINNER

THE LOSER

THE WINNER

You win, You lose !
Qu'il perde ou qu'il gagne, Ken reste toujours impassible. Vous pouvez confirmer mes dires en regardant ces photos

Bizzare

Electrocuté

K.O

Ken est d'après beaucoup de spécialistes, le meilleur de tous les Street Fighter. Il a traversé de dures épreuves durant sa jeunesse, comme l'électricité de Blanka par exemple

36 CHANDELLES

LES 4 COUPS SPECIAUX

La boule

Le Dragon Punch

L'hélicoptère

L'hélica en l'air

1) ↓↘→ avec poing 2) ←↓↘ avec poing 3) ↓↙← avec pied 4) Sautez dans les airs et effectuez le mouvement de l'hélicoptère

TENUES DE COMBAT

Ken dans SF2

Ken dans SF2'

Ken dans SF2 Turbo

Le grand Dragon Punch touche de très loin. Utilisez-le donc pour traverser les boules adverses

Le grand Dragon.

Baston sur les docks de Manhattan

ETATS-UNIS

Il doit y avoir un entrepôt Capcom près du port où se bat Ken. En effet, on voit un bateau "pub" qui arrive directement du japon pour amener pleins de nouvelles cartouches. Sûrement le Super Street !

KEN • KEN • KEN • KEN • KEN • KEN

PORTRAIT

VICTOIRE	DÉFAITE
	

Je pane que Ken vient de se fritter avec Ryu. C'est pour cela qu'il a une si mauvaise tronche aujourd'hui.

CHOPAGE





Pour choper votre adversaire mettez la manette en avant ou en arrière + gros (ou moyen) pied ou poing

VLTIMES MASSACRES DE L'APOCALYPSE

Petit pied de près	Moyen pied de près.	Gros pied de près	Petit poingde près	Moyen poing de près	Gros poing de près
100 pts	400 pts	500 + 100 pts	100 pts	400 pts	500 pts
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
100 pts	300 pts	500 pts	100 pts	300 pts	500 pts
[illegible] pied baissé	Moyen pied baissé	Gros pied baissé	[illegible] poing baissé	Moyen poing baissé	Gros poing baissé.
100 pts	300 pts	500 pts	100 pts	300 pts	500 pts
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
100 pts	400 pts	500 pts	100 pts	400 pts	500 pts
[illegible] sauté en avant	Moyen pi[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
100 pts	200 pts	500 pts	100 pts	300 pts	500 pts

KEN

ENCHAINEMENT ET TECHNIQUES

LES QUADRUPLES



Quadruple (uniquement contre les grands persos)
Gros coup de poing sauté vers l'avant (1),gros coup de poing (2) enchaîné avec un grand Dragon Punch (3) et (4)



Quadruple en passant dans le dos pour effectuer ce quadruple, donnez un coup de pied dans le dos de l'adversaire (1), suivi soit d'un coup de poing moyen (2) enchaîné avec un grand Dragon Punch (3) et (4)

Dossier réalisé par L.V, MIK, et DAV.

PRÉLIMINAIRES

Aujourd'hui, Ryu et Ken n'emploient plus exactement les mêmes techniques. Par exemple, le gros poing sauté est très efficace en enchaînement mais aussi contre les coups normaux adverses. Même si l'hélicoptère de Ken n'est pas puissant, il est extrêmement rapide et met facilement K-O. Maintenant, Ken possède un Dragon Punch très rapide, qui touche à bonnes distances.

LE 3 HIT COMBO



Une seule recette sautez sur l'adversaire en lui décochant un gros coup de poing (1), suivi par un deuxième gros poing (2) enchaîné avec un petit Dragon Punch (3)

DRAGON PUNCH

Le Dragon Punch est vraiment redoutable dans Street Fighter 2 Turbo. Pour preuve, regardez cette photo ultime. M Bison effectue sa torche alors que Ken est au sol. Mais ce dernier parvient à se relever avec maestria. On remarque alors une sorte de bug dans la torche de M. Bison. En effet, le timing tient du dixième de seconde. L'ordinateur maîtrise ce relevé à la perfection : imitez-le !



COMBATS CONTRE UN ADVERSAIRE HUMAIN



[illegible] touché par le même [illegible]...

Ken vs Ryu

Il est sûr et certain que Ryu possède un avantage dans ce match. Il traverse vos boules avec son hélico et envoie ses boules plus rapidement que vous. Mais il ne peut vous dépasser en ce qui concerne le Dragon Punch. Employez donc ce pouvoir pour le terroriser. Il faut donc beaucoup feinter pour obliger l'adversaire à vous sauter dessus. Quand Ryu envoie une boule, restez à bonne distance pour la traverser avec le Dragon Punch. Si vous êtes coincé, sauter sur place pour éviter les boules adverses. Quand vous sautez sur l'adversaire, frappez de préférence avec le poing. Si Ryu saute de loin, contresautez.

Ken vs Ken

Employez exactement les mêmes techniques qu'avec Ryu. Mais cette fois-ci, vous n'avez pas à craindre l'hélico de Ken (il ne peut pas traverser votre boule avec l'hélico). Sautez uniquement avec le gros poing quand vous êtes prêt de l'adversaire.

Ken vs Guile

Cette fois-ci, les techniques diffèrent quelque peu. Quand Guile envoie un Sonic Boom, plusieurs solutions s'offrent à vous : sauter sur place, faire un hélico en l'air, le petit Dragon Punch ou l'hélico pour traverser le Sonic ou encore, sauter sur l'adversaire. La dernière est préférable car Guile ne peut faire grand chose. En effet, si vous sautez à bonne distance et frappez avec un grand poing, vous serez vainqueur à tous les coups. Vous pouvez alors enchaîner avec un Dragon Punch. Pour terminer, employez le Dragon Dance pour soulever le pied moyen baissé de Guile.



Le gros poing sauté terrorise Guile. Il ne peut rien faire contre ce coup normal. Utilisez-le donc pour enchaîner.

Ken vs Dhalsim

Le Dragon Dance est très importante contre Dhalsim. Elle stoppe facilement les poings de très loin et bloque de près. Tout comme l'hélico qui permet d'enchaîner facilement.



L'hélico passe au-dessus des Yoga Fire. Génial !

Ken vs Chun Li

Employez comme d'habitude les mêmes techniques que Ryu, en utilisant un peu plus souvent le grand poing sauté. En le donnant au bon moment, Chun Li ne peut pas contresauter, frapper ou sortir une quelconque attaque. Même si elle avance pour passer dans votre dos, elle ne peut vous chopper, vous avez obligatoirement l'avantage.

Ken vs Balrog

Encore une fois, employez les mêmes techniques que Ryu, en utilisant un petit peu la Dragon Dance. Essayez de placer l'hélico, c'est très efficace et aussi, ça fait tomber K.O. rapidement. Servez-vous du gros poing sauté, quasi imparable.

Ken vs Blanka

Là aussi, employez la Dragon Dance pour soulever le gros poing ou la balayette de Blanka. Attention quand vous envoyez vos boules, car Blanka saute très rapidement et touche de loin.

Ken vs E.Honda

Employez exactement les mêmes techniques que Ryu, en utilisant un peu la Dragon Dance, dans le but de soulever la balayette de E. Honda. Utilisez le gros poing pour stopper la torpille effectuée d'un peu loin (technique qui fonctionne aussi avec Ryu), mais aussi quand vous sautez sur l'opposant.

Le gros poing stoppe facilement la torpille de E. Honda. Essayez aussi de la parer avec le Dragon Punch.

Ken vs Vega

Si Vega effectue son Super Izna Drop, feinte ou tente de vous chopper, faites le grand Dragon Punch pour le toucher à tous les coups. Aussi, employez la Dragon Dance pour soulever et détruire sa griffe.



Le grand Dragon Punch stoppe l'attaque volante de l'Espagnol

Ken vs M. Bison

Faites exactement les mêmes techniques que Ryu, mais servez-vous un peu plus du Dragon Punch pour soulever le gros pied de M. Bison. Essayez aussi d'employez l'hélico en enchaînement, il est très efficace contre M. Bison.

Ken vs Sagat

Sagat tente de vous tenir à distance avec les Tiger bas ? Faites le petit hélico pour l'approcher



L'hélico passe au-dessus des Tiger bas...

Ken vs Zangief

Votre avantage dans ce match est le gros poing sauté : il stoppe les cordes à linges et permet d'enchaîner facilement. Essayez aussi de placer des Dragon Punch contre les Lariats et Super Lariats. Enfin, tentez quelques passages dans le dos...

春麗

CHUN LI • CHUN LI • CH



Style : Kung Fu.
Origine : Chine.
Taille : 1,70 m.
Poids : secret.
Né le : 01/03/68
Mensurations : 88, 73, 83.
Groupe Sanguin : O.

IDENTITE

Près de l'adversaire, en mettant une direction + gros pied vous exécutez un surpassement par dessus l'adversaire. Il peut se révéler traumatisant. Il est très efficace et de plus, déconcentre un maximum l'opposant. Bref, un coup à ne pas oublier !!!



Chun Li est la seule minette qui ait osé s'inscrire au tournoi Street Fighter. Elle a une solide raison : durant le tournoi Street Fighter de 1982, son père a été assassiné par l'horrible M. Bison. Elle veut donc le venger et laver l'affront qui lui a été fait. Elle s'entraîne durant toute sa jeunesse dans un cirque mongol, elle réalise d'incroyables figures, que même les plus grands acrobates n'oseraient pas tenter. Certains prétendent qu'elle a une merveilleuse paire de jambes, que seuls ses amants ont eu la chance de contempler. A ce propos, une vieille légende chinoise raconte que, dans les combats très disputés, elle n'hésite pas à lever la jambe pour déconcentrer ses adversaires (pas la peine de vous faire un dessin !). Mais ce n'est qu'une histoire... Maintenant, le bonheur de la victoire est au bout du combat...





You win, You lose !
Les adversaires de Chun Li n'ont aucune pitié. Tantôt ils la laissent gagner, tantôt ils la démolissent...









Même si nous ne sommes pas des voyeurs, nous regardons avec plaisir Chun Li sous tous les angles. Quand elle prend une pose bizarre, si elle se fait électrocuter, ou encore, quand elle dans le K.O

36 CHANDELLES

LES 4 COUPS SPECIAUX









1 : ← ↙ ↓ ↘ → (S)+poing.. 2 : ↓ puis ↑ avec le pied, 3 : sauter, ↓ puis ↑ avec le pied
4 : appuyez sur les 3 pieds

La Chine aux heures de pointe...





Chun Li dans ...

Chun Li dans ...

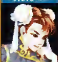
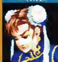
Chun Li dans ...

Maintenez la manette vers le bas + pied moyen quand vous sautez et voilà le beau résultat.

Voici le boucher préféré de Chun-Li. En ce moment même, il déplume le déjeuner de la guerrière. Pour réchauffer son poulet, elle demandera sûrement l'aide de Dhalsim.

PORTRAIT

VICTOIRE — DÉFAITE

Quelqu'un peut passer un kleenex à la petite Chun Li ? Elle pleure car elle ne gagne pas tout ses matchs !

CHOPAGE

Saisissez votre adversaire.



Chun Li peut chopper de deux manières : à chaque fois, mettez la manette en avant + poing.

Rebondissez !



Pour rebondir sur le mur, sautez en arrière et mettez la manette en avant quand vous êtes au fond de l'écran.

Flip Moyen !



Pour faire tomber l'adversaire, mettez la manette en avant avec le pied moyen.

ULTIMES MASSACRES DE L'APOCALYPSE

Petit pied de près

200 pts

Moyen pied de près

300 pts

Gros pied de près

400 pts

Petit poing de près

200 pts

Moyen poing de près

200 pts

Gros poing de près

400 pts

Petit pied normal

100 pts

Moyen pied normal

200 pts

Gros pied normal

300 pts

Petit poing normal

100 pts

Moyen poing normal

300 pts

Gros poing normal

300 pts

Petit pied baissé

100 pts

Moyen pied baissé

300 pts

Gros pied baissé

300 pts

Petit poing baissé

100 pts

Moyen poing baissé

200 pts

Gros poing baissé

300 pts

Petit pied sauté sur place

200 pts

Moyen pied sauté sur place

300 pts

Gros pied sauté sur place

400 pts

Petit poing sauté sur place

200 pts

Moyen poing sauté sur place

300 pts

Gros poing sauté sur place

400 pts

Petit pied sauté en avant

100 pts

Moyen pied en avant

200 pts

Gros pied sauté en avant

400 pts

Petit poing sauté en avant

100 pts

Moyen poing sauté en avant

200 pts

Gros poing sauté en avant

400 pts

CHUN LI

ENCHAINEMENT ET TECHNIQUES



LE TRIPLE



Sautez sur l'adversaire avec un gros coup (1) puis mettez le gros poing (2) et en même temps appuyez très vite sur un bouton de pied (3)

8 ENCHAINEMENTS POSSIBLES



En suivant bien les flèches vous verrez qu'il est possible de faire huit enchainements avec ces 6 coups. Sautez d'abord avec un gros coup (1) puis mettez soit le poing moyen levé, soit le pied moyen baissé (2) pour terminer avec, au choix, le gros poing levé ou le gros pied baissé (3). A vous de choisir celui que votre config préfère.

Dossier réalisé par L.V, MIK, et DAV.

PRÉLIMINAIRES

La seule minette du jeu n'a qu'une intention : pulvériser les autres Street Fighter. Pour l'aider, utilisez à bon escient sa vitesse de déplacement très rapide, pour réaliser de nombreuses mexicaines.

Ne sautez jamais de près sur l'opposant, car Chun Li possède un saut extrêmement vulnérable contre des adversaires tels que Ryu ou Sagat. Apprenez ensuite à attaquer avec vos pieds moyens : le baissé coince et empêche l'opposant d'avancer, le levé stoppe les sauts et évite les balayettes (ces dernière vous frôle quand vous êtes à bonne distance). N'employez pas souvent le grand hélico mais plûtôt le petit. La balayette est très utile pour stopper des adversaire tels que Balrog ou Dhalsim. Lancez toujours votre boule d'assez loin, pour la suivre et tenter un enchaînement. Essayez autant que vous le pouvez des passages dans le dos, très efficace contre Dhalsim et enfin, sachez que le petit pied sauté est un contresaut terrible et destructeur !

FIRE BALL

Si vous devez utiliser un coup de Chun Li, c'est bien la boule lente, elle permet d'effectuer de terribles coinçages et des coups de crasse par dizaine. Mais attention à ne pas l'utiliser trop près de l'adversaire pour éviter un enchaînement

COMBATS CONTRE UN ADVERSAIRE HUMAIN

Chun Li vs Ryu

Ce match est très jouable, car vous possédez une vitesse de déplacement vous permettant d'éviter quasiment toutes les attaques adverses. Quand Ryu vous envoie une boule, sautez sur place et continuez votre marche. Servez-vous beaucoup du pied moyen baissé pour empêcher Ryu d'avancer et de lancer sa boule. Le pied moyen levé empêche aussi Ryu de lancer sa boule et à bonne distance, évite les balayette. Si vous etes coincé, sautez sur place. Sortez de temps en temps le petit hélico pour surprendre et la boule du fond de l'écran. Si vous tombez à terre et que Ryu saute sur vous un peu tard, faites l'hélico à la relevée. S'il saute un peu tôt, protégez-vous. Contre l'hélico, sautez sur place avec le gros pied (pareil contre le saut). Utilisez les mille pieds pour calmer Ryu et pour stopper ses balayettes. S'il tente un passage dans le dos, avancez puis chopper.



Quand Ryu utilise la balayette, utilisez le pied moyen pour le contrer.

Chun Li vs Ken

Employez les mêmes techniques qu'avec Ryu, mais attention au coup de poing sauté (sans oublier le Dragon Punch qui touche à une très longue distance. Essayez aussi de traverser les boules avec votre hélicoptère pour surprendre votre adversaire. Faites aussi quelques passages dans le dos.



Traversez les boules de Ken avec votre hélico à la relevée. Cela surprend énormément, un max quoi. !

Chun Li vs Blanka

Ce match est à la fois compliqué et facile. Si Blanka bouge beaucoup, vous aurez beaucoup de mal à le stopper. Il faut donc l'empêcher de se mouvoir. Pour cela, sauter lui dessus souvent avec vos coups de pied et servez-vous de vos pieds moyens. S'il fait l'électricité, rebondissez. Contre la boule horizontale, sautez en arrière avec le pied moyen. Envoyez vos boules d'une lointaine distance pour que Blanka ne vous saute pas dessus. Contre la boule verticale avancez pour ne pas etre coincé, ou sautez en arrière avec le petit pied. Vous pouvez aussi arrêter la boule horizontale de cette façon. Enfin, tentez quelques passages dans le dos. Ils sont meurtriers avec Blanka tout comme les coinçages !!!



Chun Li vs Guile

Contre Guile, apprenez à tenir parfaitement la distance. S'il fait sa balayette, contrebalayez. Quand il met un pied moyen baissé, contrefrappez immédiatement avec le votre. Contre un Sonic, sautez en avant avec le petit pied ou rebondissez pour enchainer. Tentez de faire quelques passages dans le dos pour surprendre et envoyez des boules pour obliger l'opposant a sauter. A ce moment, contresautez avec le petit pied ou avancez pour passer derrière (essayez alors de chopper). Sautez de temps en temps sur place, ou vers l'arrière pour surprendre et employez les mille pieds pour pomper l'énergie.


Rebondissez sur Guile.

Chun Li vs Dhalsim

Ce match est très facile à gérer si vous employez les techniques adéquates. Quand vous sautez sur Dhalsim avec le petit pied, il faut que ce soit de près car de loin, l'adversaire contresaute avec le gros pied. Tentez quelques passages dans le dos, utilisez le coup X et beaucoup le pied moyen baissé. Quand l'opposant saute sur place et donne un coup de pied moyen pour vous empêcher de sauter, avancez pour chopper dans les airs. S'il essaie de vous terroriser avec la vrille, sautez presque au dernier moment en arrière avec le petit pied. Faites la boule d'une distance lointaine (la lente) pour l'obliger à attaquer. S'il reste dans son coin, suivez votre boule pour tenter un enchainement. Rebondissez quelquefois sur ses poings.


Rebondissez sur les coups de Dhalsim !


Choppez Balrog quand il vous fonce dessus...

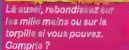

... ou stoppez-le avec le pied moyen baissé !

Chun Li vs Balrog

Ce match parait facile a gagner, mais ne l'est pas du tout quand vous vous trouvez face à un Balrog tres fort. Utilisez surtout le pied moyen baisse pour stopper l'adversaire dans ses attaques, mais aussi votre vitesse de deplacement. Si vous pensez que Balrog fait le Final Punch d'un peu près, avancez pour chopper au moment ou il se tourne. S'il saute, contresautez immédiatement avec le petit pied. Envoyez quelques boules mais attention au Final Punch. Servez-vous aussi des mille pieds pour empêcher Balrog de foncer. Quand vous sautez sur l'opposant, employez le petit pied en essayant des passages dans le dos. Si Balrog saute, pas de balayette car il n'a qu'à donner son coup de poing au dernier moment pour vous toucher. Il est donc plus utile de frapper avec des petits poings. Sautez aussi sur place mais attention au grand coup de poing. Pour finir, utilisez le pied moyen levé, il évite la balayette quand vous êtes a bonne distance.

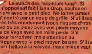
Chun Li vs E.Honda

Ce combat est sûrement l'un des plus ennuyeux pour Chun Li. Il faut sans arrêt attendre que l'adversaire effectue quelquechose pour le contrer. S'il fait la torpille, sautez en arriere pour enchainer ou chopper. Sautez de temps en temps avec le petit pied, mais attention à la petite torpille. Quand E. Honda vous saute dessus, contresautez immediatement avec le petit pied. Quelques boules sont les bienvenues (surtout les lentes) pour obliger l'opposant à sauter. Servez-vous quelquefois des pied moyens et bougez sans arrêt pour ne pas etre localisé. Pour terminer, rebondissez aussi sur les mille mains et la torpille, C'est tres efficace.


Là aussi, rebondissez sur les mille mains ou sur la torpille si vous pouvez. Compris ?

Chun Li vs Vega

Le match des "sauteurs fous". Si l'opposant fait l'Izna Drop, sautez en arriere avec le petit pied. Ne faites jamais l'hélicoptère, vous seriez immédiatement contré par un coup de griffe. N'utilisez pas beaucoup la boule, car Vega saute très très rapidement (vous risquez d'etre enchainé). Essayez plutôt de contresautez ou de jouez avec vos pieds moyens baisses. Essayez aussi de casser la griffe de Vega avec les mille pieds. S'il tombe au sol, utilisez le surpassement, pour terroriser mais attention au contresaut adverse. Contre la roulade, frappez avec le pied moyen baisse. S'il la fait pendant que vous êtes à terre, essayer l'hélico à la relevée, mais mieux vaut se protéger tout de même.



Chun Li vs Chun Li

Ce match est sans aucun doute celui qui se joue le plus à la chance. En effet, il faut tout le temps attendre l'adversaire pour le contrer. Si l'opposant saute, avancez pour passer dans son dos et lui mettre dans la face un gros poing. Envoyez des boules pour l'obliger à sauter. Utilisez beaucoup les pieds moyens baisses et les mille pieds pour surprendre et le surpassement pour semer la panique. Contre l'hélico, faites la balayette.


Le gros poing est utile !


Petit poing anti-saut. Le poing moyen évite les balayettes !!!

Chun Li vs Sagat

Avancez sans arrèt sur l'adversaire dans le but de le chopper. Pour cela, attaquez avec le coup de pied moyen baissé, il empèche beaucoup Sagat de lancer ses Tiger en bas. Servez-vous un peu du pied moyen levé pour éviter les balayettes et sautez tout le temps sur place quand Sagat envoie ses Tiger. A force d'avancer, vous coincez l'opposant. C'est donc à ce moment qu'il faut placer des mexicaines. Faites quelquefois le petit hélico et la boule pour surprendre. Quand Sagat saute sur place, contresautez immediatement vers l'avant avec le petit pied. S'il vous saute dessus, contresautez sur place avec le gros pied. Quand vous tombez à terre, protégez-vous, ou en cas d'urgence relevez-vous en hélico.

Chun Li vs Zangief

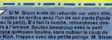
Ce match à priori facile, peut vite tourner à l'avantage de l'opposant, s'il fait parfaitement le marteau pilon. Servez-vous sans arrêt des pieds moyens pour empêcher Zangief d'avancer. Le "baissé" sert surtout à cela et le "debout", stoppe la balayette (la balayette passe juste en dessous. Si Zangief saute de pres, contresautez. Quand il saute de loin, frappez avec des petits poings. S'il évite vos pieds moyens avec la supercorde à linge, frappez avec le gros poing. Quand vous tombez a terre, regardez bien si Zangief essaie un enchaînement à base de marteau pilon. Si c'est le cas, enfuyez-vous en sautant en arrière. Envoyez quelques boules pour l'obliger à sauter ou à faire une corde a linge. Utilisez beaucoup les mille pieds pour stopper les attaque adverses.

Chun Li vs M. Bison

Si M. Bison tente de rebondir sur votre tête, sautez en arrière avec l'un de vos pieds (facile avec le petit). S'il fait la torche, rebondissez dessus ou protégez-vous pour chopper alors à l'arrivee. Sautez beaucoup avec le petit pied, mais attention au contresaut. Envoyez quelques boules, sans oublier le coup de pied rebondi. Si M. Bison fait son double Kick, frappez avec des petits poings. M. Bison s'amuse à donnez des coups de pieds ? Balayez.

Petit poing contre Double Kick. Rebondissage contre torche.







IDENTITE

- **Style :** lutte
- **Origine :** ex-URSS.
- **Taille :** 2,11 m
- **Poids :** 115 kg
- **Né le :** 01/06/56
- **Mensurations :** 163, 128, 150.
- **Groupe Sanguin :** A.

Zangief est un lutteur très célèbre de Russie. Il a passé toute sa jeunesse dans les steppes de l'Oural, aux cotés des grizzlis et des ours polaires. Depuis quelques années, il participe aux tournois nationaux et les remporte tous sans la moindre difficulté. Il a quand même récolté de nombreuses cicatrices (je dirai même un gros paquet), ainsi que la légion d'honneur ! Elle lui a été remise des mains de Mister Gorbatchev, lui-même.... Ce dernier l'a investi d'une périlleuse mission : remporter le plus grand tournoi qui puisse exister, celui des Street Fighter. Sans hésiter, il prend un billet d'avion et file s'entraîner aux côtés des plus grands maitres. Il apprend à maitriser un célèbre coup, le marteau-pilon, très difficile à exécuter, mais atrocement efficace ! Un homme averti en veut deux...

A quoi sert le gros poing sauté.



Le coup de tête (saut vertical + haut + gros poing) et le coup de poitrine (saut en avant + bas + gros poing) sont des atouts majeurs.



THE WINNER



THE LOSER

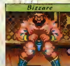


THE WINNER

You win, You lose !

Notre valeureux combattant sait quelle joie procure la victoire il subit aussi les affres de la défaite.

36 CHANDELLES



Bizzare



Electrocuté



K.O.

Durant une attaque, Zangief se positionne de façon bizarre. Ensuite, il se fait électrocuter par Blanka. Enfin, il encaisse de nombreux coups et tombe dans le K.O. Qu'il est mignon !

LES 3 COUPS SPECIAUX



La corde à linge.



Le marteau Pilon.



La super corde a linge.

1. deux boutons de poing en même temps 2 : 360° avec le paddle + poing (270° suffisent). 3. deux boutons de pied en même temps, évite les attaques basses

TENUES DE COMBAT

Zangief dans SF2 — Zangief dans SF2'

Zangief dans SF2



Le coup de genoux sauté (bas + petit pied) peut servir pour mettre des coup de crasses.

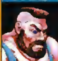
L'usine de Zangief Vladimirovitch





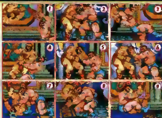
Le public de Zangief est concentré, à gauche de l'écran. On remarque au passage un gars avec sa bouteille de Vodka. L'inscription en haut de l'écran signifie "Interdit de regarder".

PORTRAIT





Nous pouvons voir un Zangief heureux avant et après le match mais aussi, malheureux à cause d'une défaite



CHOPAGE

Saisissez votre adversaire.

Zangief peut choper ses adversaires de neuf façons différentes ! A vous de trouver comment !

ULTIMES MASSACRES DE L'APOCALYPSE

Petit pied de près	Moyen pied de près	Gros pied de près	Petit poing de près	Moyen poing de près	Gros poing de près
200 pts	400 pts	500+100 pts	200 pts	400 pts	500 pts
Petit pied normal	Moyen pied normal	Gros pied normal	Petit poing normal	Moyen poing normal	Gros poing normal
200 pts	400 pts	500 pts	200 pts	400 pts	500 pts
Petit pied baissé	Moyen pied baissé	Gros pied baissé	Petit poing baissé	Moyen poing baissé	Gros poing baissé
200 pts	400 pts	500 pts	100 pts	400 pts	500 pts
Petit pied sauté sur place	Moyen pied sauté sur place	Gros pied sauté sur place	Petit poing sauté sur place	Moyen poing sauté sur place	Gros poing sauté sur place
200 pts	400 pts	500 pts	200 pts	400 pts	500 pts
Petit pied sauté en avant	Moyen pied en avant	Gros pieu sauté en avant	Petit poing sauté en avant	Moyen poing sauté en avant	Gros poing sauté en avant
200 pts	400 pts	500 pts	200 pts	400 pts	500 pts

ZANGIEF
ザンギエフ



ENCHAINEMENT ET TECHNIQUES



Frappez avec un coup de portrine (1), mettez rapidement deux petits poings baisses (2&3), suivis d'un petit poing levé en commençant le mouvement du marteau pilon (4)
Terminez-en avec un marteau pilon (5)



Sautez dans le dos avec un coup de portrine (1) suivi un poing moyen (2) et d' un petit pied (3) Finissez-en avec une balayette (4) Cet enchainement met souvent KO !



Passez dans le dos de votre adversaire avec le coup de poitrine (1), mettez ensuite le pied moyen baisse (2) enchainé immediatement avec le super lariat (3) Efficace pour terroriser !

Dossier réalisé par L.V, MIK, et DAV.

PRÉLIMINAIRES

Ce personnage a réellement évolué depuis Street Fighter 2. En effet, il n'avait aucun réelle chance de gagner des matchs Maintenant, il est extrêmement puissant et possède de réels atouts, même contre des adversaires comme Ryu ou Ken Tout d'abord, il a la possibilité d'avancer en effectuant ses Lariats. Le Lariat avec les trois poings (vous pouvez le faire avec deux boutons seulement) évite essentiellement les attaques hautes; le Lariat avec les pieds évite les attques basses (balayettes). Le point commun des deux Lariats et de pouvoir traverser tous les projectiles. Contre les sauts intempestifs, plusieurs moyens sont offerts. Soit l'un des Lariats au dernier moment (ceci marche à la relevée) soit le petit poing levé. Si un adversaire est à terre, terrorisez-le en variant les diverses balayettes et en enchaînant avec le marteau pilon. Pour bien savoir jouer avec Zangief, perfectionnez le mouvement du marteau pilon et apprenez à bien bouger devant l'adversaire.

COMBATS CONTRE UN ADVERSAIRE HUMAIN

Zangief vs Ryu



Utilisez la corde à linge pour atteindre Ryu quand il lance [illegible]

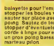
Ce match est très jouable, mais il faut vraiment avoir le coup d'œil pour placer le marteau pilon Il faut donc toujours avancer Si Ryu fait sa boule, contrez-le avec la corde à linge. Avancez quand il met une balayette dans le vide et faites immediatement le marteau pilon S'il tente de vous stopper avec les petits pieds, placez-vous devant lui et donnez un pied moyen ; ce dernier permet de préparer le marteau pilon sans avancer Faites alors le marteau pilon Contre l'hèlico, baissez-vous jusqu'à ce qu'il soit au dessus de votre tête Utilisez alors la corde à linge. Tentez de coincer l'adversaire mais attention au Dragon Punch. Quand vous êtes loin, frappez avec des balayettes.

Zangief vs Zangief

Ce match est vraiment technique et demande beaucoup de patience de la part des deux joueurs Il faut souvent balayer de loin (ou contrebalayer) utiliser le pied moyen pour stopper la marche de l adversaire Quand il tombe au sol, sautez lui dessus pour faire un marteau pilon ou passage dans le dos Quand il saute de loin faites la corde à linge ou contresautez Si vous tombez à terre et que l'adversaire tente un passage dans le dos, relevez-vous en corde à linge. [illegible]



Zangief vs Blanka



Ce match est très difficile, sans être trop technique, et bien plus abordable que celui contre E Honda. Utilisez la balayette pour l'empêcher d'avancer et les petits poings pour stopper les boules verticales et horizontales Si blanka s amuse à sauter sur place avec son gros pied, contresautez avec le gros poing Sautez de temps en temps en arrière + manette en bas pour stopper d'èventuels boules Sortez de temps en temps la Super corde à linge pour empêcher Blanka de vous balayer ou de mettre un gros poing baisse Enfin, si Blanka fait l'électricité, utilisez le marteau pilon



[illegible] Blanka saute sur place.

Zangief vs Guile

Ce combat semble inégal, mais ne l'est pas du tout quand on connaît toutes les techniques nécessaires. Il faut apprendre à tenir parfaitement la distance pour martyriser Guile. Je veux dire que ce dernier emploie souvent son pied moyen baissé. Au moment ou Guile l'utilise, avancez un tout petit peu et faites le marteau pilon (c'est très difficile, mais pas impossible à faire). La deuxième possibilité est bien plus simple : faites la balayette juste après le pied moyen de Guile. Quand il envoie son Sonic de loin, évitez-le avec vos cordes à linge. S'il l'envoie de très près, tentez un double choc avec la balayette, ou sautez vers l'avant avec le gros poing. Quand vous mettez Guile à terre faites un passage dans le dos au moment ou il se relève : s'il se protége, donnez des ptits coups + marteaupilon. S'il se relève en Somersault Kick, il le fera de l'autre côté, sans pouvoir vous toucher. Vous pourrez alors faire le marteau pilon.

Quand vous mettez Guile à terre, faites un passage dans le dos. S'il se relève en Somersault Kick, vous le toucher ! Sinon, utilisez le marteau pilon.

Zangief vs Dhalsim

Ce match est vraiment très difficile à gérer. Il est quasiment perdu d'avance, mais si vous rivalisez d'ingéniosité, vous ramasserez quelques victoires. Quand Dhalsim envoie ses Yoga Fire de TRES loin, évitez-les avec des cordes à linge. S'il les envoie de loin, ne les évitez pas sous peine de grand poing + Yoga Fire. Quand vous utilisez la super corde à linge, cela doit être uniquement pour avancer. Si Dhalsim lance un Yoga Fire de près, servez-vous de la corde à linge. Tentez les doubles chocs sans arrêt avec la balayette. Quand vous mettez Dhalsim à terre, le match est pour vous. Donnez un petit coup de pied d'un peu loin + marteau pilon. Il ne peut rien faire !

Balayette vs gros poing baissé !

Zangief vs Chun Li

Chun Li est redoutable pour Zangief, car elle se déplace extrêmement rapidement. Il est donc necessaire d'avoir la vista pour la vaincre. La principale arme de Chun Li est le pied moyen. Il faut donc eviter ce coup intelligemment. Quand elle le fait debout, contrez-la avec un petit poing baissé mais pas de balayette (car vous ne la touchez pas). Si elle utilise le gros pied, faites immediatement le marteau pilon ou la balayette. Quand vous la mettez à terre, donnez un petit pied d'assez près pour enchainer avec un marteau pilon. Si elle se relève en helico attendez qu elle soit au dessus de votre tête pour sortir la corde à linge (pareil qu'avec Ken et Ryu !). Quand elle vous saute dessus, sortez immédiatement un coup de tête sauté pour la mettre K.O.

Dès que Chun Li saute en avant, utilisez le coup de tête sauté pour le contrer. Elle tombe alors K.O.

Zangief vs E.Honda

Ce match est vraiment très difficile à gérer, mais abordable avec de bons réflexes. Il faut attendre, beaucoup attendre et tentez des coincages, mais cela reste vraiment difficile. Quand E. Honda s'amuse à faire les mille mains, contrez-le avec les petits poings baissés, ou faites une balayette (souvent pour un double choc). Quand il balance ses torpilles, faites la corde à linge au tout dernier moment ou le petit poing baisse. Ne sautez jamais contre E. Honda (ou presque) car il possède tout le necessaire pour vous stopper. Quand vous voyez E. Honda faire sa balayette, sortez immédiatement le marteau pilon (tres difficile mais pas impossible pour les bons Zangief).

Le petit poing est la seule arme efficace contre la torpille de E. Honda. Attention quand même aux balayettes.

Zangief vs Balrog

Ce match est sûrement le plus facile à aborder pour Zangief. En effet, vous arrêtez toutes les attaques spéciales et coups normaux adverses avec vos cordes à linge. S'il tente de vous tenir à distance avec la balayette, contrebalayez. Quand vous tombez à terre, vous n'avez qu'à vous proteger et attendre la suite du combat. Par contre, si vous mettez Balrog à terre, une technique s'impose : sautez d'un peu loin avec le petit pied et faites ensuite le marteau pilon (Balrog ne peut se degager). Vous pouvez aussi stopper les attaques speciales de Zangief avec la balayette.

Quand vous sautez sur Balrog, utilisez le petit pied. Servez-vous alors du marteau pilon. C'est imparable.

Zangief vs Ken

Employez les mêmes techniques qu'avec Ryu, mais attention au gros poing sauté. Aussi, ne négligez pas le Dragon Punch. Il vous stoppe facilement quand vous utilisez une de vos cordes à linge. Enfin, essayez de placer quelques passages dans le dos, ils sont vraiment meurtriers face à Ken (sans toutefois en abuser !)

Zangief vs Vega

Ce match n'est pas trop complique pour Zangief. Votre but principal est de mettre Vega à terre, pour realiser un enchainement à base de marteau pilon. Quand l'opposant essaie de vous maintenir a distance avec ses coups de griffes, utilisez la balayette pour le contrer ou la super corde a linge. S'il vous saute dessus, vous n'avez qu à vous protéger (il ne peux vous retirez d'énergie. Donc...) Contre le Super Izna Drop, sautez en arrière avec le gros poing + manette vers le bas, ou essayez de placer un coup de tete sauté). S'il fait sa roulade, la balayette s'impose. Quand vous tombez à terre, relevez-vous avec une corde a linge. Si vous mettez Vega au sol, le match est pour vous. Faites un petit coup de pied sauté (Vega ne peut vous contrer ou vous chopper), suivi d'un mateau pilon. Tentez aussi des passages dans le dos, que Vega ne peux parer.

D'un seul coup de tête, vous mettez Vega K.O.

Zangief vs Sagat

Ici, Sagat veux surtout vous paralyser avec ses Tiger. Il faut donc bien regarder s'il en lance en haut ou en bas. En haut, esquivez-les avec la corde à linge. En bas, esquivez-les avec la super corde à linge. Mais restez à bonne distance pour ne pas encaisser une droite ou un pied moyen. Cela doit seulement vous permettre d'avancer. Quand vous êtes un peu près, tentez de balayer pour un éventuel double choc. Si vous êtes près et que vous sentez un Tiger arriver, faites le marteau pilon. Pareil si Sagat s'amuse à balancer des balayettes dans le vide. Ne sautez pas souvent sur l'adversaire, vous risquez d'être contré à tous les coups. S'il vous saute dessus, Idem. S'il saute d'un peu loin, essayez de faire un marteau pilon ou simplement une balayette.

Zangief vs M. Bison

Quand M. Bison fait sa torche, sortez la corde à linge. Si vous n'avez pas le temps de la faire, protégez-vous, pour chopper le marteau pilon. S'il s'amuse à faire son double Kick, vous avez deux solutions : faire les petit poings baissés, ou vous protéger pour ensuite faire un marteau pilon. S'il tente de rebondir, sautez en arrière avec le gros pied. Servez-vous de temps en temps du coup de poitrine, tres efficace contre M. Bison. S'il essaie de vous tenir à distance avec le gros pied, contrez-le avec la balayette. Quand il tombe à terre, sautez lui dessus avec le petit pied ou tentez un passage dans le dos, pour finir avec un marteau pilon. Si vous tombez à terre et que M. Bison vous saute dessus, regardez bien s'il fait un passage dans le dos ou un enchaînement. Contre ces deux choses, il vaut mieux se protéger car un M. Bison très fort sort un enchaînement qui met K.O. Servez-vous de temps en temps de la super corde à linge pour conter les balayettes et aussi les torches.

Le petit poing stoppe bon nombre d'attaque : vous voyez par exemple le double kick.

ダルシム

• DHALSIM • DHALSIM •

DHALSIM • DHALSIM • DHALSIM •



IDENTITE

- **Style :** Yoga
- **Origine :** Inde
- **Taille :** 1,76 m (variable)
- **Poids :** 48 kg (variable)
- **Né le :** 22/11/52
- **Mensurations :** 107, 46, 65
- **Groupe Sanguin :** O

Pour ce nouveau Street Fighter, Dhalsim a appris une nouvelle technique : le Yoga Teleport. Elle permet de disparaître et réapparaître en une seconde et de réaliser de nombreux coups de crasse. Essayez donc de maîtriser ce pouvoir spécial afin de terroriser vos adversaires. Aussi, n'oubliez pas d'utiliser vos Yoga Fire et Yoga Flame pour obliger l'opposant à sauter.



Depuis sa plus tendre enfance, Dhalsim s'entraîne avec les grands maîtres de son pays. Il a appris à maîtriser de nombreuses techniques de combat et possède une faculté bien étrange : il allonge ses bras et ses pieds à volonté et peut donc donner des coups à de lointaines distances. Cette technique, surnommée "Technique du Yoga", est d'après lui la plus puissante de la planète. Il prétend aussi que la force de l'esprit est supérieure à celle de la puissance. Pour le prouver, il a envoyé un billet d'inscription à l'association mondiale des Street Fighter. Il espère battre des adversaires tels que Ryu ou Sagat. Entre temps, il s'entraîne en Mongolie profonde, afin de maîtriser une nouvelle attaque spéciale : le Yoga Teleport. En l'effectuant, Dhalsim se téléporte d'un endroit à un autre en une fraction de seconde... très utile pour traumatiser l'adversaire ! La veille du tournoi, il apprend que sa femme accouche d'un joli garçon. Il fait alors le serment de gagner le tournoi, afin que son fils puisse l'admirer dans les années à venir...



THE WINNER

THE LOSER

You win, You lose !

Dhalsim est peut-être le maître du Yoga mais il n'est pas du tout invincible. La preuve, il vient de perdre un match.



THE WINNER

36 CHANDELLES

Bizarre



Electrocuté



K.O



Nous ne savons pas exactement quel entraînement a subi Dhalsim. Mais ce que nous pouvons dire c'est que, quand il le veut, il peut prendre des poses vraiment bizarres.

LES 3 COUPS SPECIAUX

Le Yoga Teleport.



Le Yoga Flame.



Le Yoga Fire.



1 : → ↓ ↘ ou ← ↓ ↙ avec les 3 poings ou les 3 pieds (4 possibilités donc).
2 : ← ↙ ↓ ↘ → avec poing 3 : ↓ ↘ → avec poing.

La force de l'esprit est la plus grande !



TENUES DE COMBAT



Dhalsim dans SF2



Dhalsim dans SF2'



Dhalsim dans SF2

La glissade.



Avec la glissade, vous passez en dessous de toutes les boules. Très utile contre Ryu et Ken.



Sur le mur du temple de Dhalsim, on peut voir le portrait d'une divinité. C'est sûrement le Dieu éléphant, vénéré par Dhalsim. En effet, les éléphants ont l'air d'être super potes avec notre Yoga man.

PORTRAIT

VICTOIRE



DEFAITE



Dhalsim joue les chauds quand il gagne mais pleure de tout son corps, quand il se fait éclater !

Saisissez votre adversaire.



Mettez la manette en avant ou en arrière et appuyez sur le gros ou moyen poing

CHOPAGE

Les vrilles.



Quand vous sautez, mettez la manette vers le bas avec gros poing ou gros pied pour effectuer une vrille (à la hauteur voulue).

ULTIMES MASSACRES DE L'APOCALYPSE

Petit pied de près	Moyen pied de près	Gros pied de près	Petit poing de près	Moyen poing de près	Gros poing de près
100 pts	200 pts	300 pts	100 pts	200 pts	300 + 300 pts
[illegible]	[illegible]	[illegible]	Petit poing normal	Moyen poing normal	Gros poing normal
100 pts	100 pts	200 pts	100 pts	100 pts	200 pts
Petit pied baissé	Moyen pied baissé	[illegible]	[illegible]	Moyen poing baissé	Gros poing baissé
100 pts	100 pts	200 pts	100 pts	100 pts	200 pts
[illegible]	[illegible]	Gros pied sauté sur place	Petit poing sauté sur place	Moyen poing sauté sur place	Gros poing sauté sur place
100 pts	200 pts	400 pts	100 pts	200 pts	400 pts
[illegible]	[illegible]	Gros pied sauté en avant	Petit poing sauté en avant	Moyen poing sauté en avant	Gros poing sauté en avant
100 pts	200 pts	200 pts	100 pts	200 pts	200 pts

DHALSIM



ENCHAINEMENT ET TECHNIQUES

DISPARITION ULTIME !



Dans un premier temps, envoyez un Yoga Fire (1). Juste aprés utilisez le Yoga Teleport pour disparaître (2). Si la manœuvre est réussie, vous réapparaissez juste à coté de lui pour frapper (3).

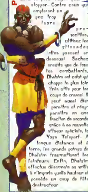
TECHNIQUE DE VICE.



La technique de blocage est vraiment efficace contre tous les adversaires. Tout d'abord, faites le Yoga Flame (1). Ensuite, utilisez le petit pied baisse (2) pour saisir votre adversaire juste aprés

Dossier réalisé par D.A.V, L.V et M.I.K.

PRÉLIMINAIRES



Même si Dhalsim est l'un des personnages les moins choisis parmi les douze proposés, il est sans nul doute celui qui possède le plus de coups d'attaque. Pour mettre à bout de nerfs n'importe quel adversaire, servez-vous des grands et moyens coups. Par exemple, si l'opposant vous saute dessus, usez le pied moyen pour le stopper. Contre ceux qui emploient un peu trop leurs projectiles, utilisez les glissades (elles passent en dessous). Sachez ensuite que de tous les combattants, Dhalsim est celui qui choppe le plus loin (très utile pour les coups de crasse). Il peut aussi disparaître et réapparaître en une fraction de seconde grâce à sa nouvelle attaque spéciale, le Yoga Teleport. A longue distance et à terre, les grands poings de Dhalsim traumatisent les feinteurs. Enfin, Dhalsim effectue désormais sa vrille à n'importe quelle hauteur et possède un coup de tête destructeur.

COMBATS CONTRE UN ADVERSAIRE HUMAIN

Dhalsim vs Ryu

Quand Ryu envoie sa boule, faites immédiatement la balayette. Servez-vous souvent des moyens et grands poings pour le tenir à distance. S'il saute sur vous, sautez en arrière avec le grand poing ou pied ou alors, frappez avec le pied moyen. Utilisez de temps en temps la vrille pour stopper la balayette et d'autres coups. Contre l'hélico, sautez en arrière avec le gros poing. Ne donnez pas trop de coups pour ne pas être soulevé pas un Dragon Punch. Attention à l'hélico quand vous envoyez des Yoga Fire. Justement, pour que l'opposant tombe dans son propre piége, faites de temps en temps des Yoga Flame. Il pense alors à un Yoga Fire et se fait griller pendant son hélico !
Quand vous tombez à terre et que Ryu vous saute dessus, regardez bien s'il tente un passage dans le dos. Protegez-vous du bon coté et attendez. S'il avance pour vous chopper, contrechopper mais attention à sa balayette. Utilisez le Yoga Teleport pour le désorienter.



Contre la balayette, utilisez la vrille. Sortez de temps en temps le Yoga Flame pour contrer un hélicoptère. Vous êtes sûr de surprendre l'adversaire et de le terroriser ! Alors, merci qui ?



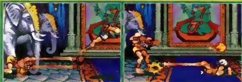
Utilisez la balayette contre les boules de Ken.

Dhalsim vs Ken

Employez les même techniques qu'avec Ryu mais attention à la Dragon Dance et au gros coup de poing sauté. Attention aussi à l'hélico, qui peut vous enchainer facilement. Utilisez le plus souvent possible la balayette contre les boules et aussi, les coups de crasse, histoire d'énerver un peu l'adversaire.

Dhalsim vs Dhalsim

Vous remporterez ce match assez facilement, si vous êtes très malin et patient. Pour cela, envoyez peu de boules et terrorisez votre frère jumeau avec des vrilles (surtout avec les pieds). Tentez donc des coups de crasse et feintez. S'il tente de donner des coups de poings au loin faites immédiatement la vrille pour le contrer. Quand vous sautez sur place donnez un coup de pied moyen. Frappez de temps en temps pour tenir l'adversaire à distance. Quand votre frère jumeau envoie des Yoga fire, faites le gros poing baissé pour le toucher.



Au moment où l'opposant utilise le gros poing, faites la vrille. Quand il envoie un Yoga Fire, donnez au dernier moment un gros poing baissé.





... vraiment généreux.

Dhalsim vs Blanka

Peu de techniques sont nécessaires contre Blanka.
Envoyez quelques Yoga Fire, mais attention quand il vous saute dessus avec le gros poing. Vous n'avez qu'à vous protéger (Blanka peut sauter autant qu'il le veut, il ne vous retire pas d'énergie. Restez vigilant pour contrechopper).
S'il fait la boule verticale juste au dessus de vous, utilisez le petit poing. Protégez-vous contre la boule horizontale et donnez juste après, un grand coup de poing. Si Blanka saute de loin, contresautez tout de suite en arrière avec le gros coup de pied.



Dhalsim vs Guile

Envoyez des Yoga Fire d'une lointaine distance pour éviter que Guile vous saute dessus. S'il saute d'un peu loin, sautez en arrière ou sur place avec le grand poing. Quand il envoie son Sonic Boom de près, sautez tout de suite sur place avec un gros poing. Vous pouvez aussi frapper avec un gros pied pour un double choc. Servez-vous de temps en temps du gros poing pour repousser Guile. Envoyez sans arrêt des Yoga Fire rapides mais attention à la grande droite de Guile.





Donnez un gros coup de pied pour un double choc quand Guile lance son Sonic. Utilisez le gros poing sauté aussi...

Dhalsim vs Chun-Li





Le gros pied sauté sert d'anti-saut. Le petit poing quant à lui stoppe les surpassements. Efficace !

Envoyez quelques Yoga Fire, mais attention au petit pied sauté de la belle chinoise. Justement, quand elle saute de loin, sautez tout de suite en arrière avec le gros pied. Tentez de balayer l'adversaire quand il envoie une boule. Faites quelques vrilles pour terroriser et servez-vous des moyens et grands poings baissés pour empêcher Chun Li d'avancer. Si elle saute avec le petit pied dans votre dos, inutile de tenter un choppage, vous perdez toujours. Pour éviter cela, faites une petit glissade au moment ou elle atterrit pour être déja tourné et pour contrechopper. Contre l'hélico, utilisez le moyen poing baisse. Si elle s'amuse à vous faire le surpassement, utilisez le petit coup de poing. Pour cela, il faut avancer un poil pour que Dhalsim se tourne. C'est la que vous frappez avec le petit poing ! C'est la meilleure technique, normal c'est la seule fille du jeu !



Dhalsim vs E. Honda

Quand E. Honda fait sa torpille, passez en-dessous avec la balayette.

E. Honde est un combattant redoutable pour Dhalsim, mais facile à vaincre avec de bonnes techniques. Envoyez sans arrêt des Yoga Fire pour qu'il fasse quelquechose. S'il les traverse avec le Super Sumo Press, mettez lui deux coups de tete à l'arrivée. S'il saute avec le pied moyen, attendez qu'il atterrisse pour chopper ou sautez en arrière avec le gros pied (technique à employer si E. Honda saute en donnant un coup de fesse). Quand il utilise la torpille, la petite glissade s'impose. Donnez quelques coups de loin mais pas beaucoup, pour ne pas être soulevé par une Torpille. Si E. Honda saute avec le coup de pied moyen près de vous, vous n'avez qu'à vous proteger (E. Honda peut sauter autant qu'il veut, il ne vous retire pas d'énergie. Restez quand même vigilant pour contrechopper). Enfin, si E. Honda s'amuse à faire ses mille mains devant vous, donnez un petit poing pour le stopper.

Dhalsim vs Vega

Ce match est très dur à gérer car Vega est très très rapide. Il faut donc bouger sans cesse pour l'empêcher de vous surprendre. Quand il fait l'Izna Drop, sautez et faites la toupie avec le poing au dernier moment. Contre la roulade, employez la petite balayette. Faites la vrille pour terroriser Vega mais aussi les petites glissade utiles pour des coups de crasse. Quand l'opposant saute de loin, sautez tout suite en arrière avec le gros pied. S'il saute de près protégez vous (il ne vous retire pas d'energie...). Quand il tente un passage dans le dos, faites la petite glissade et contrechopper.

Le gros pied sauté sert d'anti-saut contre Vega. Essayez ensuite d'enchaîner.

Dhalsim vs Zangief

Ce combat est très bizarre. Si Zangief est maintenu à distance, vous êtes vainqueur sans problèmes. S'il se trouve à proximité, vous êtes automatiquement mort! Bref, maintenez Zangief à distance par tous les moyens. Pour le tenir au loin, lancez beaucoup de Yoga Fire lente et donnez des coups de poings. Quand il fait un Lariat dans le but d'éviter votre Yoga Fire, avancez et frappez avec un gros poing. Si vous le touchez, vous le repousserez sûrement sur le Yoga Fire lent qu'il a évité auparavant. S'il fait un Super Lariat, donnez un gros ou moyen pied. S'il saute d'un peu loin, vous n'avez qu'à frapper avec le ptit coup de poing (d'un peu loin j'ai dit). De près sautez tout de suite en arrière avec le pied ou le poing. Si vous tombez à terre, attention. S'il tente un passage dans le dos, c'est quasiment perdu. Pareil s'il frappe avec le petit pied pour faire un marteau pilon. Il faut donc se relever en Yoga Teleport en essayant d'apparaître à l'autre bout de l'écran.

Le petit poing est tout simplement un anti-saut contre Zangief (à moyenne distance).

Quand vous donnez un coup de poing vous repoussez Zangief sur un Yoga Fire.

Dhalsim vs Sagat

Ce match est très facile à aborder, si vous avez d'excellents réflexes. Quand Sagat fait ses Tiger en bas, faites immédiatement la vrille avec pieds (ou poings si vous êtes un peu loin). S'il en balance en haut, donnez un grand coup de poing avant que le Tiger vous touche. S'il saute en avant, utilisez la balayette. S'il saute sur place, frappez avec le grand poing baissé. Quand il fait des Tiger Knee, choppez.
*Il existe une arme anti Tiger Uppercut : le poing moyen baissé. Ce coup normal rase le sol et ne peut-être en AUCUN CAS, je dis bien en aucun cas soulevé par le Tiger Uppercut (il passe juste en dessous de la zone d'impact de ce dernier). Vous pouvez donc terroriser sans arrêt l'opposant et l'empêcher par la même occasion, de lancer ses Tiger.

Contre les Tiger Bas, utilisez les vrilles. Si Sagat lance un Tiger haut, donnez un gros coup de poing pour passer en dessous (eh oui !). Classe, no ???

Dhalsim vs Balrog

Donnez sans arrêt des coups pour tennir Balrog à distance. Envoyez des Yoga Fire à de lointaines distances (mais attention au Final Punch). Quand il vous saute dessus pour eviter un Yoga Fire (d'un peu loin), frappez avec un petit poing. S'il vous met des coups de tête et passe dans votre dos, essayez de chopper. Si vous envoyez des Yoga Fire et que Balrog saute sur place, frappez avec un grand coup de poing baisse.

Si Balrog vous saute dessus à moyenne distance, servez-vous du petit poing

Dhalsim vs M. Bison

Contre la torche, employez la vrille avec pied. Vous êtes certain de faire touche. Essayez ensuite de faire un coup de crasse.

Faites sans arrêt la vrille avec le pied pour bloquer M. Bison. Contre sa torche, protégez-vous pour contrechopper ou utilisez la vrille avec pied. S'il essaie de rebondir sur votre tête, faites une petite balayette. S'il y arrive, regarder où il se dirige. Quand il refrappe avec le poing, donnez un petit poing. Attendez le bon moment pour chopper s'il utilise trop le double Kick. Quand il saute, utilisez la balayette. Enfin quand vous le coincez avec la vrille, frappez avec les poings pour l'empêcher de bouger.

Ne ratez pas dès cet été

les nouvelles formules

de BANZZAÏ *et* SUPERSONIC





Tous les mois, 20 Francs.

Même les japonais nous les envient...

バルログ BALROG • BALROG • BAL



Style : boxe.
Origine : USA.
Taille : 1,98 m.
Poids : 102 kg.
Né le : 4 sept. 1968.
Mensurat. : 120, 89, 100.
Groupe Senguin : A.

IDENTITE

Balrog est un excellent combattant. Il a quand même des problèmes contre les adversaires rapides comme Guile. Aussi, il n'arrive pas à rivaliser contre les opposants puissants, en l'occurence Zangief et E. Honda. Il faut donc s'entraîner un max pour le maîtriser !



Son nom original est Mike Bison. De la version japonaise à la version euro-américaine, il est devenu Balrog. Sorti du Bronx (le ghetto noir de New York) grâce à la boxe, il se perfectionne dans l'art de se déplacer et de donner des coups puissants. A force de remporter des victoires, il se fait remarqué par M. Bison qui le prend sous sa bannière et l'entraîne à huis clos. Après de nombreuses victoires contre des poulains de la pègre, Balrog a sombré dans l'alcool. Au cours d'un match, il tue carrément son adversaire grâce à son Final Punch. Cette fameuse botte secrète est alors interdite et Balrog jeté en prison ! Quand M. Bison paye la caution, Balrog se perfectionne au cours de matchs exhibitions à Las Vegas. Aussi, il continue à s'entraîner durement et œuvre pour les forces du mal. Il participe donc au tournoi pour retrouver sa dignité mais aussi et surtout par orgueil.



THE WINNER



THE LOSER



THE WINNER

You win, You lose !

Quand un boxeur gagne, il lève les bras. S'il se fait bouffer la tronche, il finit par baisser les bras. Regardez !



Bizarre



Electrocuté



K.O

Ici, nous voyons Balrog sous toutes ses coutures. Il est vraiment magnifique. Espérons qu'il ne pique pas une crise de folie s'il perd son championnat du monde.

36 CHANDELLES

LES 3 COUPS SPECIAUX !



Le grand Uppercut.



La grande droite.



Le Turning Punch.

1 : ← puis → avec poing. 2 : ← puis → avec le pied. 3 : restez appuyé sur les 3 boutons de poings ou pieds et relachez. Vous obtenez alors le Final Punch.

TENUES DE COMBAT



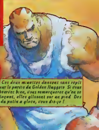
Balrog dans SF2. Balrog dans SF2



Balrog dans SF2 Turbo.

Las Vegas, mariez-vous en 5 minutes !





Ces deux minettes dansent sans répit sur le parvis du Golden Nuggets. Si vous observez bien, vous remarquerez qu'en se déplaçant, elles glissent sur un pied. Des artistes du patin à glace, vous dis-je !

PORTRAIT

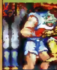




Quand Balrog monte sur le ring il a le moral ! Quand il en descend explosé, il fait la tronche ! Arrrf.

CHOPAGE

Chope totale !



Pour saisir votre adversaire, mettez la manette en avant ou en arrière et appuyez sur poing moyen ou gros poing Résultat garanti !



VLTIMES MASSACRES DE L'APOCALYPSE

Petit pied de près	Moyen pied de près	Gros pied de près	Petit poing de près	Moyen poing de près	Gros poing de près
100 pts	200 pts	400 pts	100 pts	200 pts	400 pts
Petit pied normal	Moyen pied normal	Gros pied normal	Petit poing normal	Moyen poing normal.	Gros poing normal
100 pts	200 pts	400 pts	100 pts	200 pts	400 pts
Petit pied baissé	Moyen pied baissé	Gros pied baissé	Petit poing baissé	Moyen poing baissé	Gros poing baissé
100 pts	200 pts	400 pts	100 pts	200 pts	400 pts
Petit pied sauté sur place	Moyen pied sauté sur place	Gros pied sauté sur place	Petit poing sauté sur place	Moyen poing sauté sur place	Gros poing sauté sur place
100 pts	200 pts	400 pts	100 pts	200 pts	400 pts
Petit pied sauté en avant	Moyen pied sauté en avant	Gros pied sauté en avant	Petit poing sauté en avant	Moyen poing sauté en avant	Gros poing sauté en avant
100 pts	200 pts	400 pts	100 pts	200 pts	400 pts

BALROG

ENCHAINEMENT ET TECHNIQUES

LE QUINTUPLE

Ce quintuple doit etre exécute rapidement Sautez sur l'adversaire en laissant le paddle vers l'arrière et frappez avec un gros coup (1) Mettez deux petits coups en bas (2 et 3) puis un petit coup de pied en haut (4), enchaine avec un foncage (5)

LE COUP DE TÊTE !

Le coup de tête de Balrog est une arme incroyable Une fois que l'opposant se délivre de cette emprise, vous pouvez vous déplacer à votre guise pendant une seconde (B) Vous pouvez passer derrière et baleyer (C) ou effectuer un coup de crasse (D&E) S'il tente quelque-chose, passez derrière et sautez immediatement en arrière avec un gros coup (F)

Pour executer ce triplé que l'ordinateur ne se lasse pas de faire, sautez sur l'adversaire avec un gros poing tout en laissant le paddle en arrière (1) Une fois au sol, mettez le pied moyen levé (paddle toujours en arrière)(2) Placez alors le petit foncage avec pied pour terminer (3)

Dossier réalisé par L.V, MIK, et DAV.

PRÉLIMINAIRES

Contrairement à ce que l'on pense, Balrog est un personnage possédant de nombreux coups et qui vaut vraiment quelque chose en combat Par exemple, son poing moyen levé évite quasimant toutes les attaques aériennes Il suffit donc d'être très attentif aux sauts de l'adversaire pour placer ce coup Contre les sauts, si Balrog est au sol, utilisez le gros poing baissé attention, le risque de double-choc est ici plus grand A longue distance, le gros poing de Balrog est aussi très intéressant. Pour jouer avec Balrog, il faut être sans cesse en mouvement et surtout ne pas se faire serrer dans un coin Dans un tel cas, tentez de mettre le coup de tête. En parlant de coup de tête, sachez que c'est une arme traumatisante car on peut multiplier les coups de crasse et ainsi mettre l'adversaire à bout de nerfs. Une autre astuce aussi, le Turning Punch permet de traverser les projectiles. Aussi, plus vous laissez longtemps vos doigts sur les trois boutons, plus le coup est fort quand vous les relachez (plus de 50% de l'énergie retirée au bout de 59 secondes de charge !). Prenez parti des nombreux coups que possede Balrog pour pouvoir en profiter un maximum...

COMBATS CONTRE UN ADVERSAIRE HUMAIN

Balrog vs Ryu

Traversez les boules de Ryu avec le Turning Punch, c'est très efficace

Contre les boules intempestives, utilisez le gros poing Si la distance est bonne, il y a au pire double-choc Toujours contre les boules, essayez d'en traverser avec le Final Punch N'utilisez pas trop cette technique car un Ryu malin contrera avec un Dragon Punch Contre l'hélico, attendez d'être juste au dessous de Ryu et frappez avec un gros poing. Aussi, s'il saute de loin, un poing moyen calme ses ardeurs. Quand il s'enfuie en sautant en arrière, avec ou sans hélicoptere, exécutez l'uppercut fonçant (avec le pied). S'il fait des boulee de loin, sautez sur place pour tester sa patience Aussi n'hésitez pas à utiliser les coups de crasse avec les coups de tête de Balrog ! ça énerve rapidement.

Balrog vs Ken

Référez-vous aux techniques contre Ryu Mais attention a ne pas trop balancer de coups, vous seriez vite souleve par un méchant Dragon Punch Si Ken tente l'esquive avec l'hélico en l'air, foncez avec le pied, vous le rettreperez vite fait, bien fait.

Foncez avec le pied quand Ken s'enfuie avec l'hélico en l'air.

Balrog vs Blanka

Un match plus ou moins équilibré Apprenez d'ores et déjà que si Blanka vous touche avec sa boule alors que vous êtes en protection, il suffit simplement d'effectuer le poing-fonçant pour le contrer. Quand il vous saute dessus, utilisez le poing moyen levé Autre possibilité, si vous êtes certain qu'il vous saute dessus, avancez, vous vous retrouvez derrière lui et pouvez le chopper sans problème Contre l'électricité, mettez-vous à bonne distance et frappez avec la balayette.

Balayez Blanka quand il utilise son électricité Essayez ensuite d'enchainer

Balrog vs Dhalsim

Un match très difficile car Dhalsim se contente de tenir la distance avec ses coups et ses projectiles. Il vaut mieux sauter sur place par dessus les Yoga Fire mais attention, car si vous êtes trop près, un coup élastique vous fera revenir au plancher des vaches. S'il balance des coups dans le vent ou saute avec un coup long (pied moyen...), utilisez le petit poing. S'il est loin et saute, il suffit d'effectuer un attaque-fonçante pour le toucher. Mais attention car il peut exécuter une vrille à tout moment. Chercher donc le contact en traversant les boules avec le Turning Punch. Essayez aussi d'avancer avec le Final Punch, vous pouvez ainsi traverser certains longs coups de Dhalsim. Une fois que vous êtes assez près, sautez sur Dhalsim. Ce dernier ne possède aucune alternative. Vous pouvez alors entamer des coups de crasse.

Le Turning Punch évite les gros poings.

Balrog vs Guile

Un match très difficile car Guile tient la distance avec ses Sonic Boom et ses pieds moyens baissés. Si vous sentez venir un Sonic Boom à moyenne distance, tentez le double-choc avec le gros poing. Contre un Sonic Boom de près, sautez tout de suite par dessus avec un petit poing. De loin, il vaut mieux sauter sur place. De temps en temps, tentez de traverser les Sonic Boom avec le Turning Punch. Si jamais Guile utilise beaucoup le pied moyen baissé, contrez-le à bonne distance avec un pied moyen baissé. Quand vous en avez l'occasion, jouez le contact, les coups de crasse et le choppe. Guile a du mal à se sortir de ce genre de situations. Quand il est à terre, trouvez le timing idéal pour sauter sur lui afin qu'il se relève dans votre garde, vous pouvez ainsi le chopper après le Sommersault Kick.

Utilisez votre poing moyen baissé contre le pied moyen de Guile.

Balrog vs Chun Li

Chun-Li est très certainement l'un des pires ennemis de notre ami le boxeur. En effet, avec les pieds moyens baissés, elle stoppe toutes ses attaques. Utilisez donc la balayette et varier sans arrêt votre jeu. Si l'adversaire n'attaque pas et lance des boules dans son coin, attendez en sautant sur place. Vous pouvez aussi traverser les boules avec le Final Punch, si vous êtes assez près. Si vous n'avez rien préparé, sautez en avant, dès que la boule part, vous toucherez ainsi Chun Li et amorcerez un enchaînement. Quand elle s'amuse à vous rebondir dessus avec le pied moyen, ne tentez rien, vous seriez contré ou choppé à l'arrivée. Contre l'hélicoptère, utilisez simplement l uppercut (gros poing baissé). Si Chun-Li fait l'hélico en l'air (en rebondissant sur vous par exemple), mettez un poing moyen à bonne distance ou bien un uppercut fonçant (pied).

Balrog vs E.Honda

Un match difficile pour Balrog, car E. Honda tente de vous tenir à distance. Cherchez le contact pour chopper avec le coup de tête. S'il fonce avec la torpille, vous pouvez le stopper avec le petit poing ou sauter en arrière pour chopper. Cherchez aussi la distance avec le gros poing, mais attention à ne pas trop foncer avec les coups spéciaux. S'il s'avance avec les mille-mains, utilisez rapidement les petits poings baissés. Essayez de sauter par surprise et de frapper au dernier moment pour tenter des enchaînements, sans oublier quelques passages dans le dos...

Quand E. Honda utilise la torpille, sautez sur place et à l'atterrissage, choppez avec le fameux coup de tête. Eh, eh, eh...

Balrog vs Vega

Le ptit poing sert d'anti-Izna Drop !

Un match qui peut tourner à votre avantage si vous terrorisez votre adversaire. Tout d'abord, contre l'Izna drop, il suffit simplement de sauter en arrière avec le ptit poing. Si vous êtes à terre et que Vega tente la roulade, contre-choppez en trouvant le bon moment. Contre une glissade prévisible, le poing moyen baissé suffira. S'il vous saute trop souvent dessus, avancez et choppez à l'atterrissage. Sautez lui dessus pour l'obliger à faire le flip-arrière, mais prenez garde à ce qu'il ne contre-saute pas. Tenez la distance avec le gros poing ou le pied moyen. Si vous le voyez sauter de loin, placez le poing moyen. Tentez un maximum de coup de crasse car Vega ne peut pas se relever.

Balrog vs Balrog

Un combat qualifié "de bourrins". Il faut surtout attendre que l'adversaire fasse un poing fonçant ou un Final punch. Vous pouvez le stopper à l'aide de la balayette ou du gros pied levé. Feintez un maximum en balançant des gros poings ou en essayant d'avancer avec les petits poings. Si vous êtes à moyenne distance et que rien ne se passe, mettez la pression. Sautez sur lui à courte distance mais attention à ce qu'il ne se déplace pas pour chopper.

Balrog vs Sagat

Si Sagat essaie de vous coincer de loin avec ses Tiger, soyez patient, alternez les sauts et esquives (se baisser sous le Tiger haut). A moyenne distance, si vous êtes sûr que Sagat va faire un Tiger haut, balancez le gros poing. Au pire, vous risquez le double-choc. Si vous êtes un peu plus près, la balayette fait le même effet. Quand il se trouve à terre, approchez-vous de façon à ce qu'il ait envie de se relever en Tiger-Uppercut. Dès qu'il commence à se relever, sautez en arrière avec un gros poing pour le contrer. Essayez de traverser les Tiger qu'envoie Sagat de près avec le Turning Punch (si vous y arrivez, ça va saigner). Si vous tentez une attaque spéciale, placez-là d'assez loin, pour ne pas être contré. Comme toujours, faites des coups de crasse dès que l'occasion s'y prête. Une dernière astuce : il arrive que Sagat lance des Tiger rapides en haut. Baissez-vous et attendez que le Tiger passe. Donnez alors un gros poing.

Frappez avec le gros poing contre des Tiger hauts.

Balrog vs Zangief

Quasiment impossible pour le pauvre Balrog, car il suffit pour Zangief de rester loin et de faire ses Lariats et Super-Lariats. Feintez donc un maximum et ne foncez qu'au moment opportun. De temps en temps, faites comme-ci de rien n'était et balancez un Final punch. Mais attention, un bon Zangief vous marteau-pilonnera à coup sûr. Ne cherchez pas à tenir la distance en frappant dans le vide, vous seriez contré par une balayette. Attendez que Zangief fasse son Lariats dans le vent. S'il le fait avec les poings, vous ne pouvez le toucher qu'avec la balayette. S'il le fait avec les pieds (court et rapide), frappez avec le gros poing levé de loin ou avec le gros poing baissé au contact. S'il saute de loin en mettant un coup, le petit poing l'arrête net. De près, utilisez le poing moyen, mais attention au double-choc. . Si vous sautez sur lui, calculez bien votre coup et gardez en tête que Zangief est facile à enchaîner (surtout K.O.)

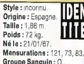
Balrog vs M. Bison

Très difficile, voir quasiment impossible, mais il faut souffrir pour vaincre. La meilleure technique consiste à serrer l'adversaire dans le coin, à ne pas le lâcher et à multiplier les choppes, les petits poings, les attaques spéciales... Si vous êtes loin, jouez la défense, sautez sur place et faites très attention. Contre un bon M.Bison vous aurez du mal à placer des coups. Vous pouvez traverser les torches avec le Final Punch mais ça ne sert pas à grand chose, juste a surprendre. Sautez en arrière avec le petit poing quand il vous rebondi dessus. Essayez de stopper la torche au tout départ avec le gros poing. Pour finir, balayez quand l'opposant attend avec son pied moyen baissé.

- **Style :** inconnu.
- **Origine :** Espagne.
- **Taille :** 1,86 m.
- **Poids :** 72 kg.
- **Né le :** 21/01/67.
- **Mensurations :** 121, 73, 83.
- **Groupe Sanguin :** O

IDENTITE

Dans son pays, Vega peut s'accrocher à sa grille. Pour cela, laissez la manette en bas, puis mettez vers le haut avec un bouton de pied. Vega se déplace alors sur sa grille et tente un Super Izna Drop ! C'est inefficace en combat !





Son nom original est Balrog. Peut-être que Vega sonnait "plus espagnol" aux oreilles des traducteurs... Vega est un espagnol, élevé dans les traditions de son pays. Dès le début de son adolescence, il est assailli de tous les côtés par de jeunes filles en furie, qui le trouvent d'une beauté inouïe. Pour se protéger de ses admiratrices, mais surtout de ses rivaux amoureux, il apprend les arts martiaux avec un vieux toréro chinois. Atteignant une maîtrise rare en matière de saut et de rapidité, il trouve un équipement original pour se faire remarquer : une griffe à la main pour défigurer ses adversaires, accompagné d'un masque de métal. On se demande encore s'il porta ce masque pour se protéger, ou pour ne pas faire profiter les autres de sa beauté. Engagé par M. Bison, il participe au tournoi pour prouver que seuls les beaux combattants ont une chance de victoire.







You win, You lose !

Vega vient de gagner deux des trois matchs auxquels il a participé. Il reçoit toutes nos félicitations.







Aaaarrrg... Vega ne supporte pas qu'on le prenne en photo. Il ne veut pas que nous voyons son visage. En fait, il ne veut pas que nous profitions de sa beauté.

36 CHANDELLES

LES 4 COUPS SPECIAUX









1 ← puis → avec poing. 2 ↓ puis ↑ avec le pied, puis rappuyez avec le poing. 3 ↓ puis ↑ avec le pied. Rappuyez alors avec le poing en mettant une direction. 4 appuyez sur les 3 poings.

TENUES DE COMBAT



Vega dans SF2



Vega dans SF2



Vega dans SF2 Turbo





Quand Vega effectue sa balayette, il glisse vers l'opposant. Regardez bien !

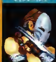
El meson de la taberna !

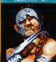




Il y a un restaurant intéressant en Espagne c'est le "Meson de la Taberna". Restaurant de la taverne. En effet, on peut y manger tout en écoutant de la musique et en regardant les combats de Vega !

PORTRAIT





Vegá retire toujours son masque après le combat. Il se refait une petite beauté.





Vega peut choper de deux manières : dans les airs ou sur le sol. Personnellement, je préfère choper en l'air.

CHOPAGE



Vega est avec Chun Li le seul combattant pouvant rebondir sur le "mur". Pour cela, sautez en arrière contre le bord de l'écran puis mettez la manette en avant.

ULTIMES MASSACRES DE L'APOCALYPSE

Petit pied normal	Moyen pied normal	Gros pied normal	Petit poing normal	Moyen poing normal	Gros poing normal
100 pts	200 pts	400 pts	100 pts	200 pts	400 pts
Petit pied baissé	Moyen pied baissé	Gros pied baissé	Petit poing baissé	Moyen poing baissé	Gros poing baissé
100 pts	100 pts	200 pts	100 pts	200 pts	400 pts
Petit pied sauté sur place	Moyen pied sauté sur place	Gros pied sauté sur place	Petit poing sauté sur place	Moyen poing sauté sur place	Gros poing sauté sur place
100 pts	200 pts	300 pts	100 pts	200 pts	300 pts
Petit pied sauté vers l'avant	Moyen pied sauté vers l'avant	Gros pied sauté vers l'avant	Petit poing sauté vers l'avant	Moyen poing sauté vers l'avant	Gros poing sauté vers l'avant
100 pts	100 pts	200 pts	100 pts	100 pts	200 pts

VEGA ベガ

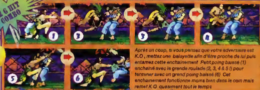
ENCHAINEMENT ET TECHNIQUES

LE QUADRUPLE



Sautez sur l'adversaire avec un gros coup (1), mettez un pied moyen baissé (2) puis deux poings moyens baissés qui s'enchainent avec un bon timing (3&4)

LE 6 HIT COMBO



Après un coup, si vous pensez que votre adversaire est K.O , mettez une balayette afin d'être proche de lui puis entamez cette enchainement Petit poing baissé (1) enchainé avec la grande roulade (2, 3, 4 & 5 !) pour terminer avec un grand poing baissé (6) Cet enchainement fonctionne moins bien dans le coin mais remet K.O quasiment tout le temps

Dossier réalisé par L.V, MIK, et DAV.

PRÉLIMINAIRES

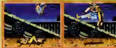
Techniques générales : Vega est certainement le personnage qui possède le moins de puissance de frappe. Capcom a cru compenser cette lacune en lui donnant le meilleur saut, malheureusement c'est insuffisant et il faut vraiment bien le contrôler pour avoir une chance de vaincre. Tout d'abord, sachez que Vega possède une bonne allonge malgré les apparences. Ainsi, évitez de vous faire coincer, vous perdriez votre griffe et votre allonge par la même occasion. Utilisez la balayette de loin et mettez beaucoup de coup de griffes pour mettre la pression. Bougez sans arrêt et profitez de quelques feintes (coups baissés) pour charger un Izna Drop ou une roulade. Pendant le flip arrière, vous avez aussi la possibilité de charger vos coups spéciaux. Quand vous sautez, ne mettez que le gros poing car si l'adversaire veut contre sauter, vous avez des chances de le chopper en l'air.

ROULADES

Sachez que toutes les roulades de Vega sont quelque peu différentes. Vega ne fait qu'un tour avec la petite, deux tours avec la moyenne et enfin, trois tours avec la grande. Utilisez ce renseignement à bon escient !

COMBATS CONTRE UN ADVERSAIRE HUMAIN

Vega vs Ryu

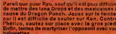


... relève avec son Flip arrière pour l'esquiver

Surveillez bien les boules de Ryu pour sauter par-dessus rapidement et frapper. Quand vous sautez, n'utilisez que le gros poing. Ainsi, si Ryu contre saute, vous le chopperez en l'air. Contre l'hélicoptère, anticipez en sautant sur place en frappant avec le gros pied. Si vous faites l'Izna Drop, variez la direction et essayez d'atterrir le plus loin possible de Ryu, pour éviter le Dragon Punch. Utilisez des glissades de loin et éloignez-vous de temps en temps avec le flip arrière. Si jamais vous êtes à terre et que l'opposant vous saute dessus, faites le flip si vous n'êtes pas dans le coin, sinon essayez de vous relevez avec la roulade au dernier moment. Si Ryu est à terre, tentez une mexicaine, mais attention au Dragon à la relevée. Contre un saut de près, servez-vous du pied ou poing moyen levé. C'est très efficace !!!



Vega vs Ken

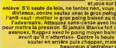


Pareil que pour Ryu, sauf qu'il est plus difficile de mettre des Izna Drops et des mexicaines à cause du Dragon Punch. Jouez sur la feinte, car il est difficile de sauter sur Ken. Contre l'hélico, sautez sur place avec le gros pied. Enfin, tentez de martyriser l'opposent avec vos balayettes.



Ken joue les terreurs avec son hélico ? Sautez tout simplement sur place avec le gros pied !!!

Vega vs Blanka



Un match jouable, à condition de faire attention car Blanka est extrêmement puissant et joue sur la quantité d'énergie qu'il enlève. S'il saute de loin, ne tentez rien, vous seriez contré. A moyenne distance, contre sautez avec le gros poing. A courte distance, voici l'anti-saut : mettez le gros poing baissé au dernier moment juste sous l'adversaire. Attaquez sans-cesse avec les petits et moyens poings pour mettre la pression. Si jamais Blanka fait la boule, protégez vous et avancez, frappez avec le poing moyen baissé , ainsi, vous le touchez avant qu'il n'atterrisse. Contre la boule horizontale, vous pouvez sauter en arrière puis chopper, mais c'est très difficile (il faut beaucoup s'entraîner pour avoir un bon timing)



Avec un simple coup de griffe, vous empêchez Blanka de sauter.

Vega vs Guile

Un match très difficile que vous gagnerez en profitant de la rapidité et du saut de Vega. Pour pouvoir toucher Guile, sautez par dessus les Sonic-Boom. Avec le bon timing, vous le touchez à chaque fois. A distance moyenne, tentez le double-choc en faisant la glissade. Quand vous le voyez charger, ne tentez pas trop de coup de griffes, vous pourriez être soulevé par un Somerssault Kick. Si vous voulez tenter un Izna Drop, faites-le après un Sonic-Boom, mais pensez à varier les directions car vous vous feriez contré par un pied sauté. Essayez de mettre la pression quand Guile n'a pas chargé, en sautant sans cesse, en choppant, en mettant des petites griffes, des petits pieds. De loin, sautez sur place par dessus les Sonic et restez vigilants.

Pendant que Guile lance son Sonic, Vega tente le double choc.

Vega vs Dhalsim

Voici le combat du personnage le plus lent (Dhalsim) contre le plus rapide (Vega). Contre les Yoga Fire à moyenne ou à longue distance, sautez sur place, mais pensez à mettre un coup pour parer à un éventuel coup élastique. Contre les Yoga Fire de près, sautez en avant pour enchainer. A moyenne distance, placez la glissage contre les coups de pied. Contre une vrille, sautez en arrière ou protégez-vous. Ne faites pas trop de glissades, vous seriez touché par une vrille. Terrorisez l'opposant en sautant sans cesse sur lui et en mettant beaucoup de coups.

Contre les pieds moyens de Dhalsim, utilisez la balayette.

Vega vs Chun Li

Un match assez équitable entre les deux adversaires avec un léger avantage à Chun-Li pour la puissance. Quand elle s'amuse à lancer des boules, sautez par dessus pour la toucher à coup sûr. De loin, sautez simplement sur place. Contre l'hélicoptère, sautez sur place et frappez, sinon baissez-vous et frappez avec la petite ou grande griffe. Variez les directions de l'Izna Drop pour ne pas vous faire contrer. Evitez l'affrontement aérien, vous risqueriez d'y perdre des plumes. Essayez plutôt de terroriser avec des coinçages et beaucoup de coups, mais attention au contre avec les pieds rapides. Si elle tente le passage dans le dos pour vous choppez, esquivez en sautant simplement en arrière, ainsi si elle frappe dans le vide (tentative de choppage) vous pouvez tenter la glissade.

Pour éviter un passage dans le dos, sautez en arrière avec le gros pied et balayez immédiatement ! Efficace, nan ?

Vega vs E. Honda

Un match assez compliqué à gérer car Edmond Honda est nettement plus puissant que Vega. Contre la torpille, sautez sur place ou en arrière pour chopper. Quand E. Honda saute à distance moyenne, contre-sautez avec le poing pour chopper en l'air. Ne le laissez surtout pas approcher. Ainsi, s'il vous saute dessus de près, utilisez le flip arrière. Contre les mille-mains, sautez en avant pour frapper. Quand E. Honda saute de loin, employez la glissade.

Sautez sur place quand E. Honda fait sa torpille. A ce moment, chopez-le sans aucune pitié ! Ok ?

Vega vs Vega

Un match miroir sans technique particulière qui sera gagné par le plus patient. Contre l'Izna Drop, vous pouvez tenter un autre Izna Drop, mais attention car le hasard est présent à ce moment. Tentez de contre-sauter en essayant de chopper en l'air. Pour arrêter la roulade, utilisez une balayette de loin ou une grande griffe de près. Contre un saut, contre sautez. Essayez de terroriser votre alter-ego en lui sautant souvent dessus et surtout ne vous faites pas coincer. Dans un tel cas, prévoyez ses sauts, et contre sautez avec le gros poing.

Vega vs Balrog

Un combattant [illegible] qu'il faut négocier avec intelligence. De loin, si vous le voyez entamer un fonçage, faites une glissade. De près, protégez-vous ou mettez des petits coups de griffe. Contre le saut de loin, réceptionnez avec une glissade. Contre le saut de près, contre-sautez avec le poing. Quand vous êtes à terre relevez-vous avec la roulade. Evitez de faire l'Izna Drop trop prévisiblement, vous serez immédiatement stoppé par un petit poing sauté. Mieux vaut avancer et surtout de ne pas se coincer. Quand Balrog tombe à terre, multipliez les coups de crasses et roulades.

Coup de griffe vs le Super Lariat !!!

Vega vs Sagat

Ici, la rapidité de Vega est un atout de taille. Tout d'abord, abstenez-vous de sauter trop souvent sur Sagat, vous vous en mordrez les doigts. Contre les Tiger de loin, sautez sur place pour éviter les bas, et restez baissé pour éviter les hauts. De près, si Sagat pense que vous allez sauter, il peut placer un Tiger haut ou un Tiger Uppercut. Faites donc aussitôt la glissade. Contre un saut de loin ou à moyenne distance, contre-sautez. S'il saute de très près, baissez-vous avec le poing moyen. Quand vous êtes coincé, mieux vaut se protéger et être attentif. N'utilisez jamais l'Izna Drop, vous serez contré par un Tiger Uppercut.

Là aussi, employez la balayette pour esquiver les Tiger hauts.

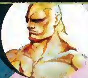
Vega vs Zangief

Un match costaud, surtout si vous avez en face de vous un Zangief qui maitrise le marteau-pilon. Sautez sans arrêt, donnez moult coups de griffe, etc. Quand Zangief utilise le Lariat, faites la glissade. Contre le Super Lariat, moyen poing. Ne vous laissez pas approcher et surtout pas mettre à terre, vous ne pourriez quasiment pas vous en sortir. Dans de tels cas, relevez-vous avec la roulade. Evitez de chopper l'opposant avec l'Izna Drop, pour ne pas reçu par un coup de tête sauté.

Vega vs M. Bison

Soyez attentif car M. Bison se meut aussi très rapidement. S'il fait la torche, protegez-vous et choppez à l'arrivée. Mieux vaut sauter en avant ou en arrière et mettre un gros coup sur cette dernière. Quand M. bison vous saute dessus, arrêtez-le avec une griffe moyenne baissée. S'il vous rebondit dessus, essayez de le chopper en l'air, mais soyez rapide. S'il saute de loin (fond de l'écran, car son saut et long), réceptionnez avec une glissade. En règle générale, essayez de le serrer dans le coin en mettant des roulades et des coups de griffes. N'essayez pas trop de chopper car M. Bison est meilleur à ce petit jeu.

[illegible] impuissante face au gros pied sauté de Vega. Incroyable mais vrai !



IDENTITE

- **Style :** boxe thaï
- **Origine :** Thaïlande
- **Taille :** 2,26 m
- **Poids :** 78 kg
- **Né le :** 02/07/55.
- **Mensurations :** 130, 86, 95
- **Groupe Sanguin :** B

Sagat s'entraîne depuis sa plus tendre enfance pour devenir champion du monde de boxe thaï. Aujourd'hui, c'est chose faite. Maintenant, il veut devenir le maître des Street Fighter. Un seul obstacle se dresse sur sa route : il s'appelle Ryu, combattant du Japon...



Son nom original c'est... Sagat, le seul des quatre boss qui ait gardé son nom. Il fait sa première apparition dans SF 1, en tant que dernier boss... Il a maintenant une revanche à prendre. Il est malheureux, suite à sa défaite dans SF 1. Le seul qui ait réussi à le mettre à terre s'appelle Ryu... Ce dernier, pratiquement battu, se releva du sol avec son Dragon Punch. Sagat garde donc de cette journée un mauvais souvenir, ainsi qu'une cicatrice recouvrant tout son torse. Entraîné depuis l'âge de 6 ans à la boxe thaïlandaise, il est devenu le meilleur de son école et remporte tous les tournois du pays. Remarqué par M. Bison lors d'un important championnat, il devient rapidement son bras droit. Il est le chef de file de nombreux gangs dans le monde. Mais son argent et le respect des autres lui importent peu. Il entre dans le tournoi afin de mettre une bonne correction à Ryu...


THE WINNER


THE LOSER


THE WINNER

You win, You lose !

Sagat est vraiment un monstre de la nature. Je ne voudrais pas me trouver à la place de celui qui doit l'affronter


Bizarre


Electrocuté


K.O

Notre reporter de choc a pris Sagat dans une position plus que bizarre. Il est parvenu ensuite à le filmer contre Blanka. Chose rare... il l'a photographié en plein K.O

36 CHANDELLES

LES 4 COUPS SPECIAUX


Le Tiger Knee.


Tiger haut.


Tiger bas.


Tiger Uppercut.

1 : ↓ → ↗ avec pied. 2 : ↓ ↘ → avec poing. 3 : ↓ ↘ → avec pied.
4 : → ↓ ↘ avec poing.

TENUES DE COMBAT


Sagat dans SF2. Sagat dans SF2'


Sagat dans SF2

Sagat fait son apparition dans SF1. Il était le dernier boss. aujourd'hui sous les ordres de M. Bison, il revient dans le tournoi pour se venger de Ryu, son ennemi juré de toujours. Il n'a aucun scrupules !

Thaïlande, le pays de la boxe thaï.





Voici la statue du dieu Bouddha. On a déjà pu l'apercevoir dans les derniers stages de SF 1, mais loin dans le fond de l'écran... Maintenant, elle apparaît en premier plan et accompagne Sagat dans ses combats.

SAGAT • SAGAT • SAGAT • SAGAT •

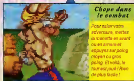
PORTRAIT

VICTOIRE | DÉFAITE





Sagat a du encaisser des coups terribles lors de son dernier combat. Regardez la tête qu'il a



Chope dans le combat

Pour saisir votre adversaire, mettez la manette en avant ou en arrière et appuyez sur poing moyen ou gros poing. Et voilà, le tour est joué ! Rien de plus facile !

CHOPAGE



Sagat est pour beaucoup d'entre nous (pros de SF) le meilleur des combattants dans SF2 Turbo...

ULTIMES MASSACRES DE L'APOCALYPSE

Petit pied normal	Moyen pied normal	Gros pied normal	Petit poing normal	Moyen poing normal	Gros poing normal
100 pts	200 pts	400 pts	100 pts	300 pts	500 pts
Petit pied baissé	Moyen pied baissé	Gros pied baissé	Petit poing baissé	Moyen poing baissé	Gros poing baissé
100 pts	300 pts	500 pts	100 pts	300 pts	500 pts
Petit pied sauté sur place	Moyen pied sauté sur place	Gros pied sauté sur place	Petit poing sauté sur place	Moyen poing sauté sur place	Gros poing sauté sur place
100 pts	300 pts	500 pts	100 pts	400 pts	500 pts
Petit pied sauté vers l'avant	Moyen pied sauté vers l'avant	Gros pied sauté vers l'avant	Petit poing sauté vers l'avant	Moyen poing sauté vers l'avant	Gros poing sauté vers l'avant
100 pts	300 pts	500 pts	100 pts	400 pts	500 pts

SAGAT

サガット

ENCHAINEMENT ET TECHNIQUES

LE QUADRUPLE






Sautez sur l'opposant avec le gros pied (1), puis frappez avec un petit pied (2), enchaîné avec un Tiger Knee (3) et (4)

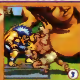
Dossier réalisé par D.A.V, L.V et M.I.K.

PRÉLIMINAIRES

Sagat est certainement le personnage possédant tous les atouts pour remporter la victoire finale. Premièrement, bombardez sans cesse l'adversaire de Tiger. Feintez aussi un maximum, pour que l'opposant vous saute dessus. C'est là que vous lui décochez un Tiger Uppercut. S'il saute de loin (pour éviter un Tiger bas, par exemple), utilisez la balayette ou alors contre-sautez avec un gros coup. Apprenez ensuite à maîtriser le Tiger Knee. Ce coup de genou est si rapide qu'il terrorise l'adversaire. Utilisez-le aussi pour passer au dessus des balayettes ou des boules. La grande droite est un autre point fort de notre thaïlandais. En effet, elle maintient à distance les adversaires qui avancent lentement en envoyant trop de projectiles. Elles repoussent aussi les adversaires qui balancent un coup spécial dans le vide (ex. un dragon punch). Voilà vous savez tout ou presque sur le thaï le plus balèze de Street Fighter 2 !

LE TRIPLE DE SAGAT.





Sautez sur l'adversaire avec le gros pied (1), puis frappez avec le petit pied (2) qu'il faut enchaîner avec un grand Tiger Uppercut (3)

COMBATS CONTRE UN ADVERSAIRE HUMAIN



Avec le Tiger Uppercut, vous soulevez notre ami Ken.

Sagat vs Ken

Employez les mêmes techniques qu'avec Ryu, en faisant attention au coup de poing sauté (vous devez vraiment faire le Tiger Uppercut au dernier moment sous peine d'enchaînement). Contre l'hélico, frappez avec le Tiger Uppercut ou la grande droite. Quand vous tombez au sol, relevez-vous en Tiger Uppercut si Ken effectue sa boule (pareil avec Ryu).

La balayette sert beaucoup pour les double choc. Elle touche de très loin mais possède un défaut : elle est très lente. Aïe, aïe !!!



La grande droite donne le même effet que la balayette mais elle vous laisse tout de même moins de temps vulnérable.



Sagat vs Ryu



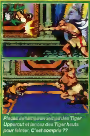
Regardez bien où Ryu atterrit après avoir effectué son hélicoptère.

Envoyez des boules pour obliger Ryu à sauter sur vous. Employez le Tiger Knee si vous êtes près de l'adversaire, pour traverser ses boules et pour le martyriser. S'il fait l'hélicoptère, ne sortez pas Le Tiger Uppercut au dernier moment mais un petit peu avant que notre japonais finisse son attaque. Sautez de temps en temps sur Ryu pour le surprendre et pour l'enchaîner (coup de pied sauté + Tiger Knee ou grande droite). Quand il saute de loin, contresautez avec le gros pied. S'il saute de près, faites le Tiger Uppercut au dernier moment. Contre l'hélico, utilisez aussi la grande droite ou le contresaut. Attention s'il balance son hélico de près, c'est très dangereux pour vous (restez baissé). S'il atterrit derrière vous un peu loin, sautez vers l'avant. Utilisez un petit peu la grande droite pour empêcher Ryu de lancer sa boule. Si vous êtes coincé, restez vigilant et n'employez pas trop la balayette ni le saut sur place. Attendez plutôt que l'opposant effectue une action quelconque pour réagir. Quand vous coincez Ryu, mettez vous à bonne distance et envoyez des Tiger bas en alternant les vitesses. Quand Ryu vous touche avec le Dragon Punch alors que vous êtes protégé, frappez avec la grande droite pour le toucher instantanément.

Sagat vs Dhalsim

Ce match est sûrement l'un des plus dur pour Sagat. En effet, Dhalsim possède tous les coups pour vous stopper. Mais ce n'est pas très grave si vous variez bien votre jeu. Quand Dhalsim envoie un Yoga Fire d'assez près, inutile de sauter sur place (il vous touche à l'arrivée du saut avec le grand poing baissé). Sautez sur place seulement de très loin. S'il envoie un Yoga Fire de loin, envoyez tout de suite un de vos Tiger. De près, sautez tout de suite sur lui. S'il met un coup de loin, tentez un double choc avec la balayette ou soulevez le avec le Tiger Uppercut. S'il fonce sur vous de près avec la vrille ou la toupie, faites immédiatement le Tiger Uppercut. Alternez beaucoup les Tiger haut et bas pour surprendre Dhalsim mais faites attention quand il est très près (les Tiger en haut servent beaucoup pour tromper Dhalsim). Employez le Tiger Knee pour surprendre et pour traverser les Yoga Fire. Quand l'opposant saute, essayez de vous rapprocher, de sauter sur place ou vers l'avant avec le gros pied, ou de faire un Tiger Uppercut. Quand vous mettez Dhalsim à terre, sautez lui dessus, pour le traumatiser. De temps en temps, tentez un double choc suicide contre les Yoga Fire.

*Il est possible de traverser les Yoga Fire en faisant le Tiger Uppercut au dernier moment. C'est très très dur à placer en combat, mais cela surprend énormément.



Placez de temps en temps des Tiger Uppercut et lancez des Tiger hauts pour feinter. C'est compris ??



[illegible] est une arme vraiment efficace contre Blanka !

Sagat vs Blanka

Là aussi, envoyez des Tiger pour obliger Blanka à sauter sur vous. Attention aux adversaires malins qui s'approche de vous et saute sur place. Si saute d'un peu loin contresautez vous serez gagnant à tous les coups (votre coup de pied sauté frappe tout le temps à la hauteur de sa tête, c'est à dire un peu plus au haut que tout ses coups. Si vous sautez en arrière, donnez rapidement un gros coup de pied pour stopper toutes les attaques adverses. Ne lancez jamais de Tiger en haut car l'adversaire n'a qu'à avancer pour les éviter. Si Blanka fait une boule horizontale et vous touche en protection, relancez un Tiger en bas. S'il resaute juste après, vous avez obligatoirement le temps de placer un Tiger Uppercut.

Sagat vs Guile

Là aussi, envoyez des Tiger bas pour obliger l'adversaire à sauter. Quand Guile traverse un Tiger avec le Somersault Kick, approchez-vous un peu et frappez avec la grande droite. S'il saute de loin, donnez aussi une grande droite. Mais pas de balayette, car Guile vous battrait avec son gros coup de pied sauté. Justement, pour parer ce gros coup de pied sauté, donnez un gros coup de poing baissé. C'est la même chose s'il frappe avec un coup de pied moyen sauté, il y aura double choc mais vous retirez plus d'énergie. Quand Guile envoie son Sonic, vous pouvez soit lui sauter dessus, passer à travers avec le Tiger Knee (c'est très utile), sauter sur place (pas trop conseillé), ou faire un double choc suicide (très très fort aussi). Vous pouvez aussi (chose difficile) mettre la grande droite au moment où Guile envoie le Sonic pour faire double choc. Feintez aussi très souvent pour obliger Guile à sauter mais restez en position basse pour ne pas être surpris par le moyen coup de pied sauté.



Sur la première série de photo, vous voyez comment Sagat rattrappe Guile après son Somersault Kick : avec une grande droite tout simplement. La dernière photo montre, que, quand Guile lance un Sonic Boom, vous pouvez l'arrêter avec un Tiger Knee. Cette technique est terriblement efficace quand elle est employée consciencieusement.



Sur la première photo, vous stoppez l'hélico de Chun Li avec votre coup de pied sauté. Vous voyez ensuite comment le boxeur thaïlandais évite un passage dans le dos. Il saute en arrière tout simplement. Utile, si bien utilisé.

Sagat vs Chun Li

Envoyez comme d'habitude des Tiger bas pour obliger Chun Li à vous sauter dessus. S'il elle saute avec le petit coup de pied, faites le Tiger Uppercut au dernier moment. Quand elle tente de faire quelque chose en sautant dans le dos avec le petit coup de pied, ressautez en arrière avec le petit coup de pied. Chun Li ne peux strictement rien faire. Contre l'hélico de loin, sautez vers l'avant avec le gros pied. Si elle fait des boules à proximité, utilisez la grande droite pour un double choc. Quand elle lance une boule et s'avance, mieux vaut se protéger et encaisser la boule en protection.

Sagat vs E. Honda



Sautez quand E. Honda fait sa torpille. Choppez-le ensuite.

Voilà un combat difficile à négocier pour les débutants, mais simple pour les experts. Ne balancez pas des Tiger à tort et à travers mais attendez plutôt. Pourquoi ? Si vous faites des Tiger bas, E. Honda passe par dessus en exécutant la torpille. Soyez donc patient et restez concentré. Envoyez des Tiger hauts pour empêcher E. Honda de faire sa torpille (attention tout de même au Super Sumo Press). Quand il fait sa torpille, sortez le Tiger Uppercut ou sautez par dessus pour enchaîner après. Lancez quelques Tiger en bas et feintez un max pour obliger l'adversaire à sauter. Quand vous êtes coincé, attendez et jouez en fonction des mouvements de l'opposant. Si E. Honda saute du bout de l'écran, avancez-vous un peu pour le balayer sur la fin du saut. Ne sautez pas souvent sur l'adversaire car l'ennemi vous vaincra souvent. Sautez sur E. Honda quand vous l'avez mis à terre mais un petit peu avant qu'il se relève (pour ne pas être contré par une torpille ou un Super Sumo Press). Si E. Honda utilise trop les milles mains près de vous, soulevez-le avec le Tiger Uppercut.

Sagat vs Vega

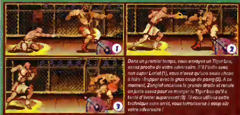
Pour ce combat, jouez la défensive. Feintez énormément pour que Vega vous saute dessus. Quand l'opposant fait le Super Izna Drop, faites le Grand Tiger Uppercut (vous toucherez l'adversaire à tous les coups). Quand vous tombez à terre et que Vega effectue sa roulade, relevez-vous en Tiger Uppercut. Si vous le mettez à terre, sautez lui dessus pour le terroriser (et aussi pour casser la griffe). Quand vous envoyez des Tiger, attention car Vega saute très rapidement. Lancez de temps en temps des Tiger lents si Vega saute sur place.



Le Tiger Uppercut stoppe l'Izna Drop de Vega.

Sagat vs Zangief

Comme d'habitude, envoyez des Tiger. Mais la tâche n'est pas aussi simple que d'habitude : si vous en envoyez en bas, Zangief fait la Super Corde à linge. En haut, il fait la corde à linge. Il faut donc le bomberder sans arrêt pour qu'il n'est pas le temps de contre-attaquer. Quand vous envoyez des Tiger lents en bas et que Zangief les évite avec la Super corde à linge, donnez une grande droite en vous approchant pour le toucher et le repousser sur le Tiger. Si vous en envoyez en haut et qu'il les évite aussi, frappez avec le pied moyen. Quand il saute de près, faites le Tiger Uppercut. D'un peu loin, la balayette. De très loin le coup de pied sauté, vous êtes gagnant à tous les coups. S'il avance, placez de temps en temps la grande droite et feintez pour l'obliger à sauter. Ne feintez tout de même pas trop car les bons Zangief connaisse la distance parfaite pour vous "marteau-pilonner". Ne vous laissez surtout pas coincer et sortez de temps en temps des Tiger Knee. Quand Zangief utilise la super corde à linge très près, sortez le Tiger Uppercut. Quand vous sautez sur Zangief et le touchez avec un gros coup de pied, enchaînez avec un tiger Knee pour le mettre K.O. Sautez quelques fois sur place pour le stopper avec le gros coup de pied. Enfin, quand vous êtes à terre, relevez-vous en Tiger Uppercut seulement quand Zangief vous saute dessus ou est à moyenne distance.



Dans un premier temps, vous envoyez un Tiger bas, assez proche de votre adversaire. S'il l'évite avec son super Lariat (1), vous n'avez qu'une seule chose à faire : frapper avec le gros coup de poing (2). A ce moment, Zangief encaisse la grande droite et recule un juste assez pour se manger le Tiger bas qu'il a tenté d'éviter auparavant (3). Si vous utilisez cette technique sans arrêt, vous terroriserez à coup sûr votre adversaire !

Sagat vs Balrog

Ce match est très facile à gérer. Si vous envoyez sans arrêt des Tiger bas, d'une lointaine distance, vous ne risquez absolument rien. Proche de votre adversaire vous courrez un grand danger : vous pouvez encaisser un Turning Punch dans la tête. Ce serait vraiment dommage. Si Balrog vous fonce dessus avec une de ses attaques spéciales, essayez de le contrer avec votre Tiger Uppercut. Pareil s'il donne un grand coup de poing. Contre un adversaire qui s'amuse à sauter de loin, frappez avec la grande droite. De près, essayez d'utiliser le Tiger Knee. N'hésitez pas à balancer des Tiger hauts pour déstabiliser votre adversaire et pour l'obliger à attaquer. Dernier conseil : faites très attention quand vous vous relevez avec un Tiger Uppercut après être tombé au sol. Un Balrog malin vous stoppe avec son gros coup de poing sauté.



... fonçage de Balrog.

Sagat vs Sagat



Faites le Tiger Uppercut de près quand votre jumeau lance un Tiger.

Le combat des frères jumeaux se joue beaucoup à la chance. Il faut bouiarder de Tiger l'opposant pour l'obliger à sauter. Bref, quand l'adversaire envoie des Tiger (presque tout le temps en bas), plusieurs solutions s'offrent à vous : sauter sans arrêt sur place (ça agace beaucoup l'adversaire et l'oblige à attaquer), les traverser avec des Tiger Knee (cela sert beaucoup pour approcher et surprendre), ou sauter vers l'avant mais d'une lointaine distance. Quand l'opposant saute d'un peu loin, contresautez immédiatement. Près de l'adversaire sautez de temps en temps sur place en donnant un gros coup de pied au cas où il envoit un Tiger (attention au contresaut). S'il saute de près, utilisez le Tiger Uppercut. Dernière chose : tentez les doubles-choc avec le Tiger Uppercut. Je veux dire que si vous êtes près de l'adversaire et que ce dernier envoie un Tiger, sortez le Tiger Uppercut : vous encaissez souvent le Tiger mais soulevez l'opposant.

Sagat vs M. Bison

Ce match est aussi très dur pour Sagat, mais pas impossible à remporter. Essayez par tous les moyens d'approcher M. Bison (surtout avec le Tiger Knee). Quand vous êtes près, envoyez quelques Tiger en bas et martyriser le en sautant dessus avec le petit coup de pied accompagné par des coups de tibias (c'est une technique très dur à parer pour M. Bison cf photo faite). Quand vous êtes loin, envoyez peu de Tiger bas (M. Bison vous rebondit sur la tête sans problèmes) et quelques Tiger en haut. S'il essaie de rebondir, sautez en arrière avec le gros coup de pied. Il saute ? Tiger Uppercut est la réponse. Quand il fait la torche, essayez de sortir un Tiger Uppercut, ou protégez-vous pour ensuite chopper. Contre le double Kick, faites aussi le Tiger Uppercut (justement, protégez-vous en bas contre ce pouvoir spécial et pas en haut).

LE STREET FIGHTER LE PLUS FORT EST : SAGAT

C'est du joli ! On vous donne toutes les techniques possibles et imaginables, mais on oublie carrément de vous dire qui est le meilleur de tous les combattants ! Heureusement que notre rédac' chef est passé par là et qu'il nous a donné quelques bons coups de pieds au derrière pour nous le rappeler.

Chaque combattant possède des avantages et des inconvenients. C'est en fonction de ses caracté-ristiques, que nous avons evalué sa position dans le classement du meilleur Street Fighter Avant de consulter notre comparatif, voyez quels sont les avantages et les défauts de chaque personnage

RYU : il ne possède aucun defaut Il dispose de nombreux coups normaux et ses coups speciaux sont incroyables. Son point fort est sans aucun doute l'hélico, car au début et à la fin de cette attaque, Ryu est invincible.

E. HONDA : il est très puissant mais ne peut lancer aucun projectile. De plus, il saute vraiment trop lentement. Cela le désavantage contre Ryu, Ken, Guile et Chun Li.

BLANKA : Il est vraiment très fort Son coup de pied sauté touche vraiment loin et sa boule verticale est un véritable anti-saut. Enfin, il saute vraiment rapidement

GUILE : même s'il ne possede pas de coups nouveaux, il reste très fort Son coup de genou est incroyablement utile, mais son coup de pied moyen à moins d'envergure que dans Street Fighter 2'.

KEN : Ken est vraiment très fort, surtout au niveau des enchaînements S'il touche une fois l'adversaire, s'en est fini De plus son Dragon Punch porte maintenant très, très loin.

CHUN LI : grâce à sa nouvelle boule, Chun Li peut maintenant contrer ceux qui tentaient de la tenir à distance Elle est vraiment très bonne, que ce soit en attaque et en défense.

ZANGIEF : avec sa nouvelle corde à linge qui évite les boules, Zangief devient vraiment fort Il connaît quand même deux veritables adversaires E. Honda et Dhalsim Impossible de les approcher. .

DHALSIM : le Yoga Teleport, sa nouvelle arme, le rend extrêmement redoutable Il n'enlève pas beaucoup d'energie mais possède une balayette qui touche vraiment tres loin.

BALROG : Balrog est très puissant et peut à present traverser les boules avec son Turnig Punch Ses ennemis sont ceux qui parviennent à le tenir à distance. Son pire adversaire : Zangief Le Russe stoppe toutes ses attaques grâce aux cordes a linge.

VEGA : Vega possède une «choppe» en l'air vraiment exceptionnelle et une rapidité incroyable Malheureusement, ces coups ne retirent vraiment pas assez d'energie.

SAGAT : même si Sagat ne possède pas beaucoup de coups, il domine ses adversaires grâce à ses coups speciaux. Son coup de genou est beaucoup trop fort, et son Tiger Uppercut touche très loin

M. BISON : dans ce nouveau Street Fighter, les coups de pieds de M Bison ne touche vraiment pas loin De plus, il faut charger beaucoup trop longtemps pour faire le Double Kick

Le Tableau : ce tableau n'est pas aussi compliqué qu'on pourraît le penser Chacun des combattants joue cent matchs contre tous les autres (excepté son double) Nous évaluons le nombre de victoires qu'il peut obtenir et nous calculons les totaux (colonne de droite). Quand vous avez +60, entre parentheses, cela signifie que votre combettant parvient a gagner 60 matchs de plus que la moyenne, qui est de 550 victoires Pas la peine alors de vous expliquer ce que signifie le - ! Ça y est, vous savez qui est le meilleur des Street Fighters !!! FIGHT

DAV

La matrice de Street Fighter II Turbo

VS	SAGAT	RYU	GUILE	KEN	HONDA	CHUN LI	BLANKA	DHALSIM	ZANGIEF	VEGA	M. BISON	BALROG	TOTAL
SAGAT		50	60	50	60	60	60	50	60	55	60	50	615 (+65)
RYU	50		55	50	60	60	55	50	50	55	60	50	595 (+45)
GUILE	40	45		50	55	55	55	45	60	55	55	65	560 (+30)
KEN	50	50	50		55	50	55	50	50	60	55	55	580 (+30)
HONDA	40	40	45	45		50	50	50	70	60	55	60	565 (+15)
CHUN LI	40	40	45	50	50		50	60	55	50	55	60	555 (+5)
BLANKA	40	45	45	45	50	50		60	55	55	55	45	545 (-5)
DHALSIM	50	55	55	50	50	40	40		65	40	50	50	540 (-10)
ZANGIEF	40	50	40	50	30	45	45	35		60	60	75	530 (-20)
VEGA	45	45	45	40	40	50	95	60	40		30	45	505(-45)
M. BISON	40	40	45	45	45	45	45	50	40	50		55	500 (-50)
BALROG	50	50	35	45	40	40	55	50	25	55	45		490 (-60)



Style : spécial
Origine : inconnue
Taille : 1,82 m
Poids : 80 kg.
Né le : 17 avril ??.
Mensurations : 129, 85, 91.
Groupe Sanguin : A

IDENTITE

Dans Street Fighter Turbo, vous pouvez choisir M. Bison et terroriser vos adversaires à grand coups de torche. Pour cela, vous devrez vous entraîner de longs mois. Lisez donc les nombreuses techniques que nous vous révélons. Elles contiennent un grand nombre d'infos inconnues jusqu'ici, sur Terre !

Son nom d'origine, c'est Vega. Maintenant il se nomme M. Bison. On l'appelle donc couramment Monsieur Bison. Bien sûr, il arrive que les puristes l'appelle Monsieur Vega... Chef d'une grande organisation criminelle, M. Bison s'habille toujours en militaire, histoire d'en imposer à son entourage. On sait peu de choses de lui, mis à part qu'il est poursuivi par de nombreuses personnes qui cherchent à se venger de lui, mais M.Bison ne s'en inquiète pas car il se sent fort, il se croit même invincible. Plus étrange,il a la faculté étrange de concentrer de l'énergie dans n'importe quelle partie de son corps. Pendant la guerre du Cambodge, il tire à bout portant sur Charlie, le meilleur ami de Guile. Il provoque aussi un duel à mort contre le pére de Chun li, car il refuse de travailler pour lui (nerveux le gars !)... S'il participe au tournoi , c'est d'abord pour assouvir un désir personnel, la domination du monde !

THE WINNER

THE LOSER


THE WINNER

You win, You lose !

M. Bison prouve qu'il est le maître quand il gagne. Par contre, quand il perd, il pleure à chaudes larmes

Bizarre — *Electrocuté* — *K.O*



Meme s il est la boss final M Bison ne peut s empecher de prendre une pose bizarre Aussi il ne supporte pas l'électricité de Blanka Enfin il vient de se prendre un enchainement de Ryu

36 CHANDELLES

LES 4 COUPS SPECIAUX

Le double Rick — *Rebondissez...* — *... et frappez* — *La torche*



1. ← puis → avec pied. 2 ↓ puis ↑ avec poing. 3 . dirigez-vous dans les airs comme vous le désirez et frappez avec le poing 4 : ← puis → avec le poing

TENUES DE COMBAT

M Bisondans SF2 — M. Bison dans SF2 — M Bison dans SF2 Turbo

Glissade

Quand M Bison effectue sa balayette il glisse vers l'opposant Regardez bien !

Le repère du boss final n'attend plus que vous !

Le personnage que vous voyez se lève au moment ou vous cassez l'une des deux statues qui se trouvent aux extrémités de l'écran. Dans Super Street Fighter 2, ce gars ressemble à Dhalsim !

PORTRAIT

VICTOIRE	DEFAITE

Comme d'habitude, quand on gagne on est content et quand on perd on est triste ! N'est-ce pas M.Bison ?

CHOPAGE

CHOPAGE

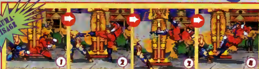
Pour saisir votre adversaire, mettez la manette en avant ou en arrière et appuyez sur poing moyen ou gros...

ULTIMES MASSACRES DE L'APOCALYPSE

Petit pied normal	Moyen pied normal	Gros pied normal	Petit poing normal	Moyen poing normal	Gros poing normal
100 pts	300 pts	500 pts	100 pts	400 pts	500 pts
Petit pied baissé	Moyen pied baissé	Gros pied baissé	Petit poing baissé	Moyen poing baissé	Gros poing baissé
100 pts	300 pts	500 pts	100 pts	400 pts	500 pts
Petit pied sauté sur place	Moyen pied sauté sur place	Gros pied sauté sur place	Petit poing sauté sur place	Moyen poing sauté sur place	Gros poing sauté sur place
100 pts	400 pts	500 pts	100 pts	300 pts	500 pts
[illegible] vers l'avant	Mo[illegible]	Gros pied sauté vers l'avant	Petit poing sauté vers l'avant	Moyen poing sauté vers l'avant	Gros poing sauté vers l'avant
100 pts	300 pts	500 pts	100 pts	300 pts	500 pts



ENCHAINEMENT ET TECHNIQUES



Voici un exemple de traumatisage qui oblige l'adversaire à faire des erreurs. Même s'il se protège, mettez un pied moyen baissé (protection basse (1)) un pied moyen levé (manette en arrière (2) puis un double kick (3&4). Libre à vous de remettre d'autres coups ou bien d'attendre que l'adversaire fasse un coup dans le vent pour venir le chopper.



Passez dans le dos avec un gros coup (1), mettez deux petits poings baissés (en protection basse (2&3)) puis un petit poing haut (manette en arrière(4)), mettez finalement en avant avec un bouton de pied pour toucher une (5) et deux fois (6). Donnez ensuite quelques coups de pieds pour terroriser et recommencez à enchainer. C'est simple non ?

Dossier réalisé par
L.V, MIK, et DAV.

PRÉLIMINAIRES

Bien qu'étant le dernier boss, M. Bison n'est pas extrêmement fort. Son saut, long et lent, le rend vraiment très vulnérable. Ainsi, pour réaliser des passages dans le dos, il faut trouver la bonne distance, qui n'a rien à voir avec celle de Ryu ou Ken. Les gros coups ne servent pas à grand chose, seul le gros pied peut être utilisé car il a une bonne portée. Notez tout de même que le gros pied a perdu 10 à 15% de sa longueur du 2' au Turbo. Aussi, la torche et le double-kick sont des coups à executer de loin, car vous pourriez vous faire chopper à l'arrivée. Le mieux est de feinter sans cesse, essentiellement avec le pied moyen baissé et levé. N'hésitez pas à mettre des coups de crasse car la choppe de Bison est vraiment excellente. Quand vous utilisez le double-kick, préférez le mettre avec le petit pied pour ne pas aller trop loin. Feintez, et rebondissez pour déconcerter votre opposant. Si vous prenez le match en main et ne vous laissez pas déborder (ni coincer) vous avez des chances de vaincre.

DOUBLE KICK

Si vous vous trouvez à une distance assez lointaine, utilisez le "grand Double Kick" alors que si vous êtes assez proche de votre adversaire, employez le "petit" pour éviter de vous faire chopper à l'arrivée. Ok ???

COMBATS CONTRE UN ADVERSAIRE HUMAIN

M.Bison vs Ryu

Un combat difficile vu que M.Bison possède peu d'avantage de son côté et ne peut que feinter pour accéder à la victoire. Tout d'abord, évitez de sauter à tout va, vous vous feriez Dragon-Puncher. Dès que l'opposant fait une balayette dans le vide, frappez avec le gros pied. Contre les sauts de loin, faites la torche, mais pas au dernier moment, pour ne pas être contré. A distance moyenne, si vous sentez venir une boule, mettez le gros pied levé pour un double choc. De loin, contre les boules, rebondissez sur la tête. Si vous n'avez pas chargé et que Ryu ne vous lance que des boules, sautez simplement sur place. S'il essaie de vous serrer dans le coin, contresautez en arrière ou bien mettez la torche très tôt. A moyenne distance, mettez quelques coups dans le vide assortis de double-kicks.

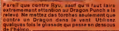


Donnez un gros pied pour [illegible] pour frapper quand Ryu envoie sa boule.



M.Bison vs Ken

Pareil que contre Ryu, sauf qu'il faut faire extrêmement attention au Dragon Punch à la relevé. Ne mettez des torches seulement que contre un Dragon dans le vent. Utilisez quelques fois la glissade qui passe en dessous de l'hélico.





Faites la balayette de loin pour passer en dessous de l'hélico. Vous le touchez ensuite à l'arrivée. Cool non ? (on sait David)

M.Bison vs Blanka

Un match à votre portée qui demande une connaissance parfaite des différents coups de votre combattant. Sachez que si vous vous protégez d'une boule de Blanka, vous pouvez aussitôt contrer avec la torche. Contre la boule verticale, rien à faire à part se protéger s'il vous arrive dessus. S'il saute sur vous, contresautez avec le gros pied ou protégez-vous en soyant près à contre-chopper. Mettez le double-kick de loin pour terroriser avec des coups moyens. Feintez, rebondissez et restez attentif au moindre mouvement de l'adversaire pour anticiper.



[illegible] le gros poing quand Blanka saute de loin.

M.Bison vs Guile


Quand Guile lance un Sonic, frappez avec un gros pied ou passez par dessus avec un double kick. C'est très dur mais possible à réaliser.

Servez-vous des coups de pieds pour empêcher Guile de lancer son Sonic Boom Gardez le à distance pour lui sauter dessus Sautez aussi de temps en temps sur place Essayez de placer le double coup de pied si l'adversaire feinte trop ainsi que la torche S'il fait la balayette, contrebalayez Rebondissez quand Guile lance le Sonic Si vous le mettez à terre, tentez un passage dans le dos au moment où il se relève S'il se relève en Somersault Kick, il le fera de l'autre coté, s'il se protege vous pourrez alors tentez un enchaînement ou un coup de crasse. S'il saute avec le coup de pied moyen vers l'avant, placez-vous juste en dessous et frappez avec le gros poing. Comme d'habitude contresautez. L'arme ultime de M Bison l'esquivage de Sonic Boom ! Soyez à moyenne distance de Guile, attendez qu'il envoie son Sonic Boom et un peu avant de vous faire toucher, faites le double coup de pied. Vous passez alors par dessus le Sonic et frappez l'opposant (si vous avez effectue la chose de près) Enchaînez alors pour mettre K.O.

M. Bison vs Dhalsim

Un match déséquilibré en apparence mais qui apporte son lot de surprise Tout d'abord, apprenez à maîtriser vos sauts pour ne pas être rejeté à terre Contre un Yoga Fire, sautez sur place et pensez à mettre un gros coup de pied pour stopper une attaque de loin S'il saute au loin, contresautez avec le petit pied Ne mettez pas la torche à tort et à travers car Dhalsim n'a qu'à faire la vrille pour vous arrêter Le double-kick sert énormement, utilisez-le le plus souvent possible S'il fait le pied moyen de loin ou le gros pied, vous pouvez passer en dessous en mettant la glissade


Employez la balayette quand Dhalsim utilise un pied moyen.

M.Bison vs Chun Li

Essayez de rebondir seulement quand Chun Li envoie ses boules. Utilisez le double Kick pour bloquer Chun Li. Employez la torche au cas ou elle se relève ou tentez un passage dans le dos Ne frappez pas avec le gros coup de pied mais plutot avec le moyen, vous restez moins longtemps vulnérable Quand elle saute de loin, contresautez immédiatement vers l'avant. Quand elle saute de pres, contresautez sur place. Contre le passage dans le dos avancez un poil et frappez avec le petit poing Si Chun Li envoie sa boule, tentez le double choc avec la balayette Contre un pied moyen baissé, tapez immédiatement avec votre pied moyen


Le petit poing [illegible] les passages dans le dos et la balayette les boules (double choc).

M.Bison vs E.Honda

Ce match est [illegible] difficile car E Honda possède tous les atouts pour vous stopper Ne donnez pas trop de coups de pieds de loin, la torpille stoppe facilement Attendez plutot que l'opposant avance pour faire un double coup de pied ou un coup normal Rebondissez souvent pour surprendre et sautez sur place des que E Honda fait sa torpille Comme d habitude, contresautez Utilisez la petite torche mais faites attention a ce que E Honda ne fasse pas sa torpille Effectuez des passages dans le dos Si vous êtes coincé, protégez-vous, vous n'avez aucune autre solution Si l'opposant tente un passage dans le dos, sautez immédiatement vers l'avant Enfin, si vous mettez l'ennemi à terre, essayez de placer un enchaînement.

M.Bison vs Vega

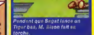
L'avantage principal de Vega dans ce match est son saut, il faut donc apprendre à contrer tout les saut de Vega S'il saute de loin, pas la peine de bouger D'un peu plus près reculez ou défendez-vous De près, contresautez immediatement en arriere avec le gros pied Si Vega s amuse à donner des coups de griffe, contrez-le avec les moyens pieds baisses Sautez en arrière avec le gros pied contre l'Izna Drop Contre la roulade, frappez avec les petits poings baisséés Utilisez les double-kick pour casser la griffe.


Contre le Super Izna Drop, utilisez le contre-saut.


Si Balrog vous fonce dessus, utilisez le pied moyen baissé.

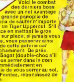
M.Bison vs Balrog

[illegible] Contre [illegible] moyen [illegible] torche [illegible] coin [illegible] double [illegible] utile de trop rebondir [illegible] la tête de [illegible] essayez de contresauter avec le petit poing.


Pendant que Sagat lance un Tiger bas, M. Bison fait sa torche.

M.Bison vs Sagat

Voici le combat des derniers boss avec un net avantage pour Sagat, disposons d'une plus grande panoplie de parades que Bison Evitez à tout prix de sauter n'importe comment car vous seriez reçu par un Tiger Uppercut S'il vous saute dessus, sautez sur place en mettant le gros pied Contre les Tiger bas, sautez sur place, si jamais vous avez chargé, vous mettez la torche, vous passerez ainsi par dessus Mais n usez pas trop de cette gaterie car Sagat peut vous réceptionner méchamment De prés, mettez le gros pied pour dégager Sagat (double-choc s'il fait un Tiger) Quand il tente de vous serrer dans le coin en vous sautant dessus, sautez immédiatement en arrière avec le gros pied S'il essaie de vous serrer au sol, contre-choppez immédiatement Feintez, rebondissez de temps en temps et faites attention



Contre-sautez avec le gros pied sur place.

M.Bison vs Zangief

Un match assez compliqué car vous ne pouvez quasiment pas faire la torche La plupart du temps, utilisez les coups normaux ainsi que le double-kick. Contre le Lariat avec les poings, mettez la glissade contre le Lariat avec les pieds, mettez le gros coup de pied levé. Evitez de trop sauter sur votre adversaire car un Lariat aurait vite fait de vous ramener au monde de la réalité Sautez sur place avec le gros pied pour tenir la distance, si l'adversaire s'approche trop près, vous pouvez ainsi mettre une torche surprise, ou des coups moyens En régle générale, feintez énormément et mettez des double-kick par surprise pour enlever un max d'énergie

M.Bison vs M.Bison

Dans ce match, utilisez surtout le gros pied contre le double Kick, le grand pied adverse (en vue d'un double choc) et aussi la torche (quand votre jumeau l'a fait de près) Contre le "rebondissage", sautez en arrière avec le gros pied Si M Bison fait la torche de loin, protégez vous et choppez, ou sautez en arriere avec le gros pied Tentez des passages dans le dos et sautez aussi par devant pour enchaîner.


[illegible] face au gros pied.

LES PERSONNAGES PRÉFÉRÉS DE LA RÉDAC...

DAVIO TARDRDA (REDACTEUR) :
"Incontestablement, c'est Sagat que je préfère Il bouge parfaitement, terrorise les opposants avec ses Tiger et son Tiger Uppercut Pour finir, il m'a permis de remporter la victoire au tournoi inter-magazines spécialisés qui réunissait Banzzaï, Consoles +, Joypad, Player One, Super Power, Nintendo Player et la Hot Line Nintendo ! "



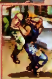






LIOHEL VILNER (REDACTEUR) :
"J'ai un faible pour Guile Pour la simple raison que je ne jouais qu'avec lui sur Street Fighter 2 Mais dernièrement je m'entraîne avec Ryu, un personnage complet et très technique. Sinon j'ai un coup de cœur pour Zangief et l'euphorie que me procure chaque réussite du marteau pilon".

GODEFROY LUONG (MAQUETTISTE) :
"Le premier perso à Street Fighter que j'ai choisis n'est autre que Guile Depuis, je ne le lâche plus et je m'entraîne durement avec lui Je suis certain de remporter mes combats "



MICHAEL VALENSI (REDACTEUR) :
"Le personnage que j'ai sans doute le plus aimé (à tel point que la nuit je rêve de lui) se nomme Ryu En effet, c'est avec lui que j'ai reussi mon premier coup spécial Vous ne pouvez pas imaginer ce que j'ai ressenti quand la boule de feu est sortie Bien que Ryu soit toujours mon perso préféré, il se trouve que je m'identifie énormément à Sagat que je considere, d'ailleurs comme le personnage le plus complet Avec ses Tiger bas, hauts, ses coups de genoux et son Tiger Uppercut, il est le personnage idéal pour remporter la victoire

ELYSEE ADE (COLLABORATEUR) :
"Je ne suis pas aussi bon que David et Lionel, mais je terrorise quand même avec Ryu. Il possède une panoplie de coups si importante, que jouer avec lui est vraiment jouissif".

OAMIEN LENIGRE (REDACTEUR) :
"Sans aucune hesitation, c'est Ryu mon perso de prédilection La raison est simple, c'est le seul perso avec lequel je ne me prends pas de perfect dans la tête ! N'est-ce pas Dave ?



FRAHCK LADOIRE (REOACTEUR EN CHEF) :
"Mettre des triplés aux opposants me procure force et courage C'est pour cela que je prends Ken, specialiste dans ce domaine"

LOUIS HDUNG (REOACTEUR) :
"Ken, Ken Ken ! Je ne jure que par lui ! Il enchaîne si bien ses opposants, les coince si facilement Perdre avec lui devient impossible quand vous le maniez parfaitement"

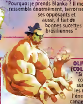
STEPHANE LAVOISARO (COLLABORATEUR) :
"Je ne joue pas souvent à Street Fighter, mais quand je le fais je ne m'éclate qu avec Ken Il possède vraiment tous les atouts nécessaires pour remporter la victoire "





THOMAS FRAHCDIS (REDACTEUR) :
"Pourquoi je prends Blanka ? Il me ressemble énormément, terrorise ses opposants et aussi, il fait de bonnes sucettes brésiliennes "





OLIVIER CANOU (COLLABORATEUR) :
"Si vous voulez un bon conseil, prenez le sumotori japonais. Avec les mille mains, il aspire l'énergie comme David les canettes de cooooksse





LES CHEAT MODE

SUPER NINTENDO







SF 2 : JOUER AVEC LE MÊME PERSO EN MODE BATTLE !
Dès que le logo Capcom apparaît, prenez votre deuxième manette et faites bas, R, haut, L, Y B Un son retentit Vous pouvez désormais jouer avec le meme personnage en mode Versus, mais attention, vous ne pouvez pas entamer une partie en Mode Game Start (contre l ordinateur). Pas grave, du moment que vous pouvez vous fritter en mode deux joueurs c est bien suffisant !

SF 2 : LE BUG CHEAT MODE STREET FIGHTER 2 INDISPENSABLE !
Ce cheat mode est très simple à réaliser Allez 27 fois dans le menu option et ressortez-en 27 fois ! Faites ensuite Game Start et miracle vous vous retrouvez comme d'habitude contre l un des huit premiers personnages Seule différence, il n'y a plus de barre d'energie, de score, de temps, de musiques et aussi, vous pouvez enchainer l'ordinateur autant de fois que vous le voulez, il ne meurt jamais bizarre non ! Un seul inconvénient, le jeu plante au bout de quelques minutes et vous devez alors tout reprendre depuis le début !

SF 2 TURBO : ENLEVER LES COUPS SPÉCIAUX CONTRE L'ORDINATEUR.
Pout rendre enfin ce jeu plus difficile, c est simple : quand le logo Capcom défile, n hésitez pas, composez le code suivant bas, R, haut L, Y, B avec la premiere manette Vous avez alors la chance d'entendre retentir un son Vous devez désormais vous battre contre l ordinateur, mais uniquement avec vos coups normaux ! Si vous arrivez a latter tous vos adversaires vous êtes fort







SF 2 TURBO JOUER AVEC 10 ETOILES DE VITESSE EN MODE TURBO !
Quand le premier titre Street Fighter 2 défile à l'écran, faites bas, R haut, L, Y B avec la deuxiéme manette Un son retentit Vous pouvez désormais choisir la vitesse de jeu qui vous convient le mieux pour une éclate encore plus intense !

SF 2 TURBO : ENLEVER LES COUPS SPECIAUX EN MODE BATTLE !
Au moment ou vous choisissez le lieu du combat (stage select), faites bas R, haut, L, Y, B avec la seconde manette Un son retentit Vous pouvez désormais retirer un ou plusieurs de vos coups spéciaux à votre personnage, en plaçant le curseur sur "OFF" ! Sympa mais, il faut le dire c'est vraiment inutile !!!

MEGADRIVE







JOUEZ AVEC VOS COUPS SPECIAUX CONTRE L'ORDINATEUR.
Dès que le logo Capcom apparaît, faites bas, Z, haut, X, A, Y, B, C, avec la première manette Maintenant, vous ne pouvez utiliser que les coups spéciaux de votre personnage contre l ordinateur Un conseil prenez Sagat, il est vraiment trés fort dans ce domaine

JOUER PLUS RAPIDEMENT EN MODE NORMAL :
Dès que vous allumez votre console, n'appuyez pas sur Start et attendez la séquence cinématique Des que le logo Street Fighter 2 (en bleu) apparait avec le gratte-ciel, faites : bas, Z, Haut X A, Y, B, C avec la premiére manette Vous pouvez désormais jouer avec cinq étoiles de vitesse, en mode "Champion" alors que cela n'était pas possible auparavant !

CHOISIR LE MEME PERSO EN MODE GROUP BATTLE :
Quand l'écran du "Battle Mode" apparait avec les options "Match play" et "Elimination", faites Bas, Z, Haut, X, A, Y, B, C, avec la deuxième manette Vous entendez alors un p'tit son si le code est insérer correctement bien sûr Quand le "Battle Mode" commence, vous pouvez choisir les mêmes personnages Cela évitera à coup sûr de nombreuses disputes !





LES MANETTES

Beaucoup de joueurs ne regrettent qu'une seule chose à Street Fighter : le fait de ne pas pouvoir jouer avec la manette de leur rêve. La croix de direction est assez imprécise et le bouton répond mal... Pour satisfaire vos besoins, nous passons en revue quelques paddles et joysticks d'arcade. Chacun propose ses avantages et ses inconvénients. Sachez, qu'ils sont tous disponibles, pour une bouchée de pain ! Nous espérons que vous parviendrez à trouver la manette de vos rêves en suivant les quelques conseils que nous vous dévoilons sur chacune des manettes. Accrochez-vous, c'est parti...











LE PADDLE 6 BOUTONS MEGADRIVE :
Ce paddle est le rêve ultime pour tous les joueurs de Street Fighter. Il est aussi ergonomique que le paddle Super Nintendo et possède des boutons disposés comme pour une manette arcade. Un petit reproche : les boutons sont assez petits. On se trompe donc quelques fois de touche, mais avec l'habitude, plus aucun problème.

DRIVE SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

LA FIGHTING STICK :
La Fighting Stick est sans aucun doute la meilleure manette arcade du moment. Elle est petite, tres souple et facile à prendre en main Les six boutons principaux sont disposes comme dans les salles d'arcade Bien evidemment, vous avez droit à des boutons start et Select, accompagnes du fameux tir automatique. Enfin, l'habituel ralentisseur dispose de plusieurs vitesses Le manche est tres petit et n'échappe jamais à vos précieuses mains Bref, tout est parfait et à notre humble avis, vous devez absolument acquerir ce monstre de l'arcade

LA MANETTE SUPER ADVANTAGE :
La Super Advantage est encore une de ces manettes où l'on retrouve des tirs automatiques, un ralentisseur, etc Particularite de l'engin : deux boutons sont disposes sur une première rangee et quatre autres sur une seconde Pas très pratiques quand on est un habitue de l'arcade Mais enfin, avec le temps, on parvient a contrôler le joystick Dixit David : je prefere quand même la Fighting Stick qui a mon goût, est la reference dans le domaine de la manette d'arcade. Je sais que vous n'êtes pas oblige de suivre mon conseil, mais n'oubliez pas que je suis le Street Fighter de l'apocalypse

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

LE PADDLE ACCLAIM :
Voici le concentré des paddles Ascii et Nintendo Comme d'habitude, il bénéficie de tirs automatiques et d'un ralentisseur Chose tres rare, il n'est pas relié à votre console par un fil mais fonctionne grâce à un faisceau infrarouge On peut donc jouer de tres loin, sans emmêler aucun fil (aucun risque de spaghettis Jo !)

LE PADDLE D'ORIGINE SUPER NINTENDO :
Le paddle livre avec la Super Nintendo est certainement celui qui convient le mieux au joueur moyen Il est tres ergonomique et tient parfaitement dans la main Les boutons sont placés de telle façon, que jouer devient un véritable plaisir On se demande alors s'il n'a pas été inventé essentiellement pour les joueurs de Street Fighter



LE PADDLE D'ORIGINE MEGADRIVE :
Livre avec la Megadrive, ce paddle n'est pas conseille pour les joueurs de Street Fighter 2' En effet, il ne possède que trois boutons, chose tres gênante quand on sait que Street Fighter en necessite six ,. Vous pouvez tout de même jouer a ce magnifique jeu de combat en alternant les trois boutons de pieds et de poings avec le bouton Start



LA MANETTE MEGA MASTER :
Avec un design et une ergonomie inspires du monde de l'arcade, cette manette dispose de 6 boutons, de boutons Select et Start (heureusement !), d'un ralentisseur, et d'un tir automatique (bien pratique) Le manche souple, solide et quatre grosses ventouses permettent de jouer confortablement dans n'importe quelle position Une excellente manette, destinee a tous ceux que les habituels "paddles" console n'ont pu convaincre !



LA MANETTE ASCII PAD :
Identique au paddle Nintendo, L'Ascii Pad propose en plus des tirs automatiques un ralentisseur (sans oublier un design encore plus beau) Bref, il est excellent pour un bon joueur de Street.

PADDLE • PADDLE • PADDLE •

THE STORY FIGHTER

STREET FIGHTER 1 (août 1987)

Le premier Street Fighter réunit Ryu et Ken. Nos deux valeureux combattants affrontent déjà les terribles adversaires que sont Sagat (dernier boss) ou Balrog, plus connu sous le nom de Mike. Les deux karatékas se servent déjà de l'hélico, du Dragon Punch et de la boule. Chacun de ces coups spéciaux retire un tiers d'énergie et, à l'époque, sont très difficile à effectuer. Dans SF1, vous pouvez aussi vous défouler dans un bonus stage. Vous ne cassez plus de voitures mais détruisez un tas de briques. Bref, Street Fighter 1 est un modèle du genre. Il a fait un véritable carton..



STREET FIGHTER 2, The World Warrior (février 1991)

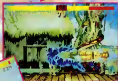
Sans aucun doute, Street Fighter 2 a révolutionné le monde de l'arcade. Huit personnages venus du monde entier, Ryu, E. Honda, Blanka, Guile, Ken, Chun Li, Zangief, Dhalsim, combattent pour conquérir le titre de champion du monde. Chacun d'eux possèdent plusieurs coups spéciaux et une panoplie de coups normaux. Privilège énorme, le meilleur affronte les quatre grands maîtres, Balrog, Vega, Sagat et M. Bison ! De la baston ULTIME !!! Nous signalons au passage que SF2 était et est toujours le premier jeu de combat proposant 6 boutons différents pour se fritter. Trois boutons de poings et trois boutons de pieds. Aussi, nous avons droit à trois bonus stages inédits : dans l'un, vous détruisez une voiture, dans le second, vous éclatez des barils et dans le troisième, vous éclatez des tonneaux en feu. Un succès dont le monde se souviendra longtemps.





STREET FIGHTER 2, Champion Edition (avril 1992).

C'est à partir du second épisode de cette célèbre saga que l'on peut enfin incarner les 4 grands maîtres : Balrog, Vega, Sagat et M. Bison. Vous pouvez comme d'habitude choisir un des 8 autres guerriers qui évidemment, ont subi de nombreuses améliorations. Par exemple, Ryu et Ken se différencient totalement au niveau des coups spéciaux, E. Honda avance en effectuant ses mille mains... Bref, il y a un maximum de changements qui rendent le jeu encore plus palpitant. Aussi, vous pouvez affronter votre double en combat singulier et montrer si vous êtes vraiment le meilleur. Encore un giga hit !!!







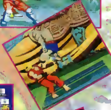
STREET FIGHTER 2 TURBO

Hyper Fighting (novembre1992)

Nous avons droit cette fois-ci à un remixe de Street Fighter 2', comportant de nouveaux coups spéciaux et une vitesse de jeu accélérée. Les nouveaux coups spéciaux sont, il est vrai, peu nombreux, mais augmentent une nouvelle fois l'intérêt du jeu : Ryu, Ken et Chun Li effectuent leur hélico en l'air, Blanka possède maintenant une boule verticale, Dhalsim peut disparaître. Street Fighter 2 Turbo reste toujours aussi phénoménal mais commence à lasser un peu les joueurs...







SUPER STREET FIGHTER 2

The new Challengers (octobre 1992).

Quatre nouveaux combattants entrent en scène : Dee Jay, Cammy, T Hawk et Fei Long. Ils possèdent tous de nombreux coups spéciaux et défient les douze anciens qui reviennent eux aussi avec de nouveaux coups. La boule de feu rouge de Ryu, le Dragon Punch enflammé et l'attaque super rapide de Vega font partie de leur nouvelle panoplie. Bref, ça va fritter sec dans les salles d'arcade. Pour terminer, sachez que huit joueurs peuvent s'affronter dans un mini tournoi (le Tournament Battle), quand quatre bornes sont "linkées". Nous avons alors droit à de méga combats mais aussi à des finales chaudes, chaudes, chaudes. Qui sera le vainqueur ?





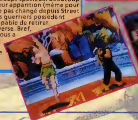


SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO.

Grand Master Challenge (sortie courant avril 1992)

Super Street Fighter 2 Turbo est d'après beaucoup de spécialistes avisés le dernier Street Fighter 2. Pourquoi ? Parce qu'il commence à lasser beaucoup de vétérans de l'arcade mais aussi parce qu'il atteint presque la perfection. Tout d'abord, Super SF2 turbo possède quatre vitesses de jeu différentes. Chacun des combattants dispose d'au moins cinq coups spéciaux. Beaucoup de coups normaux font leur apparition (même pour Guile qui n'avait presque pas changé depuis Street Fighter 2). Enfin, tous les guerriers possèdent un super coup spécial, capable de retirer la moitié de l'énergie adverse. Bref, un nouveau Street qui nous a tous laissé par terre et qui au Japon, a été nommé meilleur jeu de combat de tous les temps.









SUPER STREET FIGHTER II





The New Challengers

Après avoir détaillé en long, en large et en travers Street Fighter 2 Turbo, passons maintenant à Super SF2, que vous retrouverez d'ici peu sur les consoles Sega et Nintendo. D'ailleurs, pour célébrer l'évenement, vous aurez droit dès la rentree aux Techniques Mystiques de ce fantastique jeu, dans Banzzai et Supersonic. Ici, nous serons tres bref sur les anciens combattants, mais très complets sur les nouveaux : Dee Jay, Fei Long, Cammy, T. Hawk. Prêt pour le combat ? Bon, les quatre nouveaux font donc leur aparition dans Super Street Fighter 2. Nous les passons ici en revue et nous consacrons cette page aux anciens, qui à premiere vue, n'ont pas tellement changes.

RYU : *désormais, Ryu envoie une boule rouge. A bout portant, elle fait tomber l'adversaire. De loin, elle l'enflamme. Détail intéressant : Ryu n'est presque plus invincible au début de l'hélico et a la fin, il est totalement vulnérable.*

E. HONDA : *le sumotori japonais ne possede aucun nouveau coup mais, a présent, il peut effectuer des passages dans le dos avec sa torpille (quand l'opposant se relève, c'est encore plus efficace !).*

BLANKA : *même si Blanka possede une nouvelle boule, il a vraiment régressé. Sa boule verticale est très lente, et sa boule horizontale le laisse longtemps vulnérable apres avoir touché l'adversaire.*

GUILE : *Guile n'a obtenu qu'un nouveau coup, le coup de pied moyen sauté sur place. Rien d'autre à signaler !*

KEN : *Ken possede un nouveau Dragon Punch capable d'enflammer l'adversaire et de le toucher trois fois. Le moyen Dragon Punch ne fait plus tomber l'adversaire mais le touche deux fois. Enfin, quand vous sortez l'hélico près de l'adversaire pendant qu'il est baissé, vous le touchez.*

CHUN LI : *pour effectuer votre boule, vous devez désormais charger votre coup (comme Guile). L'animation du coup est complètement différente et très jolie a voir.*

ZANGIEF : *le lutteur Russe a beaucoup changé. Le Super Lariat n'évite plus les balayettes et les Tiger bas de Sagat. Quand vous faites le marteau pilon, loin de l'adversaire, vous voyez Zangief rater sa prise et la faire dans le vide. Enfin, Zangief possède un nouveau coup special : le marteau pilon avec pied. Quand vous l'effectuez de loin, Zangief court vers l'opposant puis il le retourne. De prés, il saisit sa proie et la projette deux fois dans les airs.*

DHALSIM : *Dhalsim est bien plus fort qu'autrefois. Ses coups de poings et ses coups de pieds portent bien plus loin, et ses vrilles sont encore plus rapides. Incroyable : lorsque vous touchez l'adversaire a l'aide d'un Yoga Fire, vous ne le faites pas tomber mais vous l'enflammez. Vous pouvez donc réaliser de très nombreux enchainements... Enfin, je tiens à signaler que sa balayette a moins d'envergure qu'avant !*

BALROG : *Balrog possède désormais une animation différente pour chacun de ses coups. Quand il effectue un de ses «fonçages» il pousse une gueulante d'enfer. Aussi, il possède une attaque capable de contrer tous ceux qui lui sautent dessus. De plus, elle traverse tous les projectiles, avec une facilité déconcertante.*

VEGA : *Vega dispose lui aussi d'une animation différente pour chacun de ses coups. Son Izna Drop est a présent très rapide. Le bel espagnol effectue un nouveau coup special : il prend appui sur le mur et se projette a une vitesse fulgurante sur l'adversaire, griffe en avant ...*

SAGAT : *Sagat possede quelques animations de plus pour ses coups. Il peut désormais enchainer avec tous ses coups de pieds. Pour se protéger de ses Tiger bas, un adversaire doit rester en garde basse. Enfin, le Tiger Knee a littéralement changé, il est très lent et vous laisse longtemps vulnerable.*

M. BISON : *le boss final propose lui aussi de nouvelles animations pour ses coups. Le coup de pied moyen sauté est très fort et stoppe bon nombre d'autres coups normaux. M. Bison possède une nouvelle attaque spéciale : il s'envole et atterrit derrière son adversaire, en donnant un puissant coup de poing.*

Après un aperçu concis et très précis sur les anciens personnages, passons maintenant aux New Challengers....

DEE JAY



Dee Jay est né il y a environ trente ans en Jamaïque. Après avoir passé une enfance vraiment difficile, dans les quartiers les plus miteux de la capitale, il commence à s'entraîner pour devenir le meilleur Street Fighter du pays. Après y avoir remporté haut la main tous les tournois, il décide de participer au grand championnat mondial, pour prouver sa supériorité. Il possède un style de combat très particulier et des attaques spéciales qui le classent facilement parmi l'élite. Il projette une boule d'énergie similaire à celle de Guile et parvient à soulever ses opposants en donnant des dizaine de coups de poings. Enfin, il s'élance sur l'adversaire et donne deux coups de pieds surpuissants. Son passe-temps préféré consiste à jouer de la musique et à danser avec les enfants de sa ville natale.

IDENTITE

- **Style :** Kick Boxing.
- **Origine :** Jamaïque
- **Taille :** 1,84 m.
- **Poids :** 92 kg.
- **Né le :** 31 octobre 1965
- **Mensurations :** 130, 89, 94.
- **Groupe Sanguin :** AB

PORTRAIT

VICTOIRE



DEFAITE



Ici, Dee Jay est heureux avant et après le match. Normal, il a gagné. Mais après, il est malheureux. Normal, il a perdu !

LES 3 COUPS SPECIAUX

Sphère d'énergie



Les coups de poing



Double kick





1 ← puis → avec poing 2 ↓ puis ↑ avec pied avec poing 3 ← puis →

La Jamaïque : doux pays de mon enfance !



Vous voyez tous ces danseurs ? Ils ne cessent pas de s'agiter pendant tout le combat. Ils sont vraiment infatigables, increvables, inépuisables... Un peu comme nos Street Fighters d'ailleurs. Il faut dire tout de même qu'ils ne s'échangent aucun coup.

CAMMY



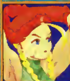
Cammy est, après Chun Li, la seconde minette qui ait osé s'inscrire au tournoi Street Fighter. Faut vraiment en avoir ! Pourtant, avant ce tournoi, personne n'avait entendu parler d'elle. Quelques bruits circulent tout de même sur son mystérieux passé. On dit qu'il y a quelques années, elle était la fiancée de M. Bison, le Terrible (elle en a du courage) ! Avec lui, elle vivait heureuse jusqu'au jour où un grave accident, la prive de la mémoire. A la suite de quoi elle est recrutée par les forces spéciales d'Angleterre. Elle s'entraîne alors comme une malade pour défendre les couleurs de son pays. Elle décida donc de s'inscrire au tournoi Street Fighter, sûrement pour en savoir plus sur son passé. D'après certaines rumeurs, l'un des autres combattants connaît tout de sa vie passée. Mystères...

IDENTITE

- **Style :** Close Combat
- **Origine :** Angleterre
- **Taille :** 1,64 m
- **Poids :** 46 kg
- **Née le :** 6 janvier 1974
- **Mensurations :** 88, 57, 88
- **Groupe Sanguin :** B

PORTRAIT

VICTOIRE



DEFAITE



Cammy est toujours heureuse de vaincre ! Bon d accord elle est un peu "mauvaise perdante" mais ça lui passera Aussi vite qu'à tous ses adversaires !

LES 3 COUPS SPECIAUX

Double coup de poing.



Flash Kick.



Coup de pied roulé.





1 : ← ↙ → avec poing. 2 : → ↓ ↘ avec pied.
3 : ↓ ↘ → avec pied.

En Angleterre y'a des corbeaux !



On dit que l'Angleterre regorge de beautés La preuve, regardez ces montagnes, elles sont vraiment superbes ! Je n'oublie pas de signaler au passage les petits corbeaux, qui font leur apparition a chaque fin de round.



FEI LONG

Fei Long, Alias Dragon Volant, est comme vous vous en doutez, originaire de Chine (plus précisément de Hong Kong). Depuis sa plus tendre enfance, il pratique le Kung Fu. Il espère devenir le plus puissant de tous les Street Fighters. Il est extrêmement connu dans son pays, pour sa force... et pour sa ressemblance avec Bruce Lee. En effet, il lui ressemble comme deux gouttes d'eau. Il se sert donc de cette étonnante ressemblance pour inspirer la peur à tous ses adversaires. Depuis quelques mois, il s'entraîne comme un forcené pour le nouveau tournoi Street Fighter. Il maîtrise maintenant deux formidables attaques : le Dragon Kick et le coup de poing fulgurant. La première de ses attaques est un superbe coup de pied enflammé, capable de soulever n'importe quel adversaire ! Le coup de poing fulgurant est, quant à lui, un coup spécial très redouté pour son efficacité en enchaînement. Avec ces deux formidables attaques, Fei Long espère remporter le tournoi et aussi, montrer que son art de combat est le plus grand...

IDENTITE

- **Style :** Kung Fu
- **Origine :** Hong Kong
- **Taille :** 1,72 m
- **Poids :** 60 kg
- **Né le :** 23 avril 1969
- **Mensurations :** 108, 76, 80
- **Groupe Sanguin :** O.

PORTRAIT

VICTOIRE

DEFAITE

Malgré sa technique irréprochable, Fei Long, pleure parfois sa mère ! Heureusement il explose quelques-uns de ses adversaires !

LES 2 COUPS SPECIAUX

Coup de poing fulgurant.

Le Dragon kick.

1 ↓↘→ avec poing. 2 ←↓↙ avec pied.

A Hong Kong, y jouent au ping pong !

Ben, ici on a rien à signaler, car il ne se passe rien dans le décor. Rien ne bouge, absolument rien. Une chose tout de même : le bleu du décor est assez gênant pour Ryu et Ken. Les boules qu'ils envoient se confondent au bleu. Alors pour les voir, il n'y a qu'une solution : se scotcher à la télé !

HONG-KONG

JEU D'ARCADE • JEU D'ARCADE

T. HAWK

T. Hawk est né au Mexique, où il a vécu une vie paisible. Depuis son enfance, il adore jouer avec les enfants de son village. Mais voilà : M. Bison, qui passait par là, a tué tous les habitants de son village. T. Hawk décide alors de s'entraîner comme un forcené. Dernièrement, il a remporté des tournois régionaux en massacrant un à un ses adversaires. Il possède une attaque spéciale, similaire au marteau pilon de Zangief. Aussi, il s'envole dans les airs et soulève tous ceux qui osent lui sauter dessus. Enfin, il est capable de sauter dans les airs et de foncer comme un aigle sur sa proie. Bref, il est presque invincible. D'autre part, sa taille imposante est un terrible atout. Elle fait peur à tous ceux qui se présentent à lui. En gagnant ce nouveau tournoi, il espère venger son village, détruit par les hommes de M. Bison, il y a quelques années.

Style : brutal !
Origine : Mexique
Taille : 2,30 m.
Poids : 162 kg.
Né le : 21 juillet 1959
Mensurations : 144, 98, 112.
Groupe Sanguin : O.

IDENTITE

PORTRAIT

VICTOIRE



DEFAITE



Avec la victoire on ne pense plus aux blessures ! La défaite, elle, fait deux fois plus mal… Et en plus les larmes irritent les plaies, c'est pas juste !

LES 3 COUPS SPECIAUX

Le Dragon Eagle.



La prise de l'aigle.



Coup de tête sauté.



1 : → ↓ ↘ avec poing. 2 : Faire un tour complet avec le paddle + poing.
3 : Sautez dans les airs et appuyez sur les 3 boutons de poing.

Tequila Sunrise à Chihuahau !





Le petit bonhomme de droite est bizarre. A chaque déplacement du gamin du dessus, lui aussi bouge ! Bref, on dirait une petite marionnette. Cette information reste tout de même à vérifier avec précaution.





THE TOURNAMENT BATTLE





DU JAMAIS VU !

"Super Street Fighter 2 The New Chellengers" était, à sa sortie, le meilleur jeu de combat de l'année. Il ne faut pas oublier que c'est aussi l'un des premiers jeux d'ercade offrant aux joueurs la possibilité de se rencontrer dans un petit tournoi. Je m'explique : procurez-vous tout d'abord quatre Super Street Fighter. Disposez-les les uns à cotés des autres et allumez-les. Vous suivez ? Bon, maintenant prenez le manuel du jeu et changez l'option qui convient, pour obtenir The Tournament Battle (dans les quatre bornes). A l'aide d'un cable Link, reliez les quatre bornes puis ressortez du menu «options». Des lors, vous devez remarquer une présentation quelque peu differente... On voit toujours Ryu en train de preparer sa boule, mais cette fois, on a droit à l'incrustation d'un tableau de qualif' de tournoi...

FACILE LE TRUC !

Appuyez maintenant sur Start et.. invitez sept autres personnes pour jouer avec vous. Eh oui, maintenant il est possible de jouer a huit en même temps et de s'affronter dans un petit tournoi. Vous pouvez donc participer a un maximum de trois metchs, quelques soient vos résultats (en gardant le même personnage). Si vous gagnez, vous rencontrez un autre vainqueur et ainsi de suite jusqu'a la finale. Si vous perdez, vous rencontrez un autre perdant.. Bref, cette option nous change de l'habituel combet. Le p'tit plus de cette histoire, c'est que le gagnant du tournoi peut rejouer gratuitement. Vous pouvez au maximum gagner trois tournois consecutifs. A ce moment, vous perdez vos sous mais, privilege suprême, vous voyez apparaître une superbe image. Elle fête votre victoire et annonce que vous avez perdu tout votre argent. C'est tout cool tout ça, mais il y a quand même un hic. En France, en tout cas, les matchs du tournoi se deroule en un SEUL round Ils sont donc tres rapides et vous pouvez perdre d'un coup tout vos gains. Donc, avant de participer au Tournament Battle il faut être sûr de ses capacites. D'apres certaines rumeurs, eu Jepon, les matchs se déroulent en trois rounds comme dans un vrai tournoi Mais ceci est une autre histoire...

CONCLUSION.

Il n'y a en fait qu'un seul gegnant dans toute cette histoire le gerant de la salle. En effet, pour pouvoir participer au Tournament Battle, vous peyez cinq francs. Etant donné qu'un tournoi dure en moyenne cinq minutes, il gagne si je calcule bien... 35 francs (on oublie de compter le vainqueur !). Tout ceci est donc très rentable pour le gérant mais aussi, tres onereux pour les joueurs Le Tournament Battle devient rapidement tres lassant et perd vite de sa magnificence. Pour preuve, sachez qu'une seule salle à Paris (notre préférée, à Place Blanche) offrait aux joueurs la possibilité de s'affronter en Tournament Battle, eh bien elle a ete "desertée" en quelques semaines. Le Tournament Battle a fini aux oubliettes et le Mode Combat a repris sa place.



QUE FAIRE ALORS ?

Bon , si vous souhaitez passer de chaudes et viriles soirees (!), participez au Tournament Battle. Vous y trouverez sûrement quelque innovations très intéressantes. Sinon, restez dans votre petit coin et progressez en combat comme vous le faisiez euparavent.

DAV

LA RUEE VERS SF II : LE VIRUS DU SIECLE ?

Okaaay pour la Jacksonmania, la Spielbergmania et autres stars du showbiz. Mais quand on voit les premiers symptômes de ce virus apparaîtrent dans le jeu vidéo, on est en mesure de se poser des questions existentielles. Accrochez-vous, vous allez rentrer dans la douzième dimension : celle des Street Fighters démoniaques de l'apocalypse.

Lorsque l'idée d'un dossier sur les goodies Street nous est venu, certains d'entre nous pensaient que le rayon d'action resterait tout de même relativement limité dans la variété des produits. Ils se trompaient ! Mon arrivée dans cet univers m'a fait totalement changer d'optique sur la question. En effet, nous sommes totalement envahis. Saviez-vous que ce petit jeu est devenu aujourd'hui un véritable phénomène de société.

Tout a commencé au Japon. Pour s'infiltrer sur Terre, les envahisseurs se sont servit de techniques de combat hypra-modernes. Ils firent leurs premières apparitions dans les salons de jeux vidéo par le biais de charmantes hotesses déguisées en la ravissante Chun Li. Devant ces adultes atteints par le virus, la jeunesse s'est empressée de revêtir les mêmes vêtements pour toutes les fêtes costumées. C'est à ce moment que les requins du marketing ont sortis leurs griffes. Ils ont flairé un potentiel énorme dans ces petiots capables de tenir à 500 dans un petit magazin spécialisé la veille de la sortie du jeu ultime.

C'est l'explosion du Street Bang ! S'il était frequent de trouver posters, pins, cartes & Co dans les boutiques d'import japonais, cette tendance a doucement débordé sur toutes les sortes de commerce existant actuellement. Accrochez vous ceintures, c'est parti pour un voyage dans la galaxie des fous... celle des Street Fighters de l'apocalypse !

Les casquettes

Tel Stallone dans le film « Bras de fer », on reconnaît un vrai Street Fighter de l'apocalypse grâce à son ultime casquette. Eh oui ! Sachez d'ores et déjà que ce proverbe sera à son paroxysme dans les mois prochains. Des «baseball caps» à l'éphigie des plus grands guerriers comme Ken, Ryu, Chun-Li, Guile, Blanka, Dhalsim, E. Honda, Zangief, Balrog, Vega, Sagat et M. Bison arrivent. Elles ont toutes des motifs brodés sur trois des côtés et leurs prénoms à l'arrière. Que les adeptes des nouveaux personnages ne s'inquiètent pas car ils ne sauraient tarder à faire leur apparition aussi.

• Editeur : Capboy





Les porte-clefs

Vous en avez rêvé, Placo Toys l'a fait ! Imaginez-vous au volant de la dernière Ferrari avec deux blondes sulfureuses en mini-jupe... Mais là, il manque un petit détail indispensable à l'harmonie totale de ce rêve : le super porte-clefs de la mort qui tue la vie ! Les douze caractères de Street Fighter II Turbo sont ici enfermés dans dix centimètres cube en plastique. Qui plus est, vous serez ravis de les voir dans les positions les plus ultimes du moment. Le support idéal pour vos clefs !

• Editeur : Placo Toys

Les gourdes



Si la table est le seul endroit où vous pensiez être à l'abri des Street Fighter de l'apocalypse, c'est raté ! Pour les jeunes, Placo lance une gamme de verres Street à couvercle ammovible. De plus, ils ont également prévu une paille pour un max d'efficacité et les verres sont en plastique pour ne pas casser. La solidité vous permet donc de jouer au football américain !!! Alors, infos ou intox ? Réponse dans le prochain hors-série...



• **Editeur : Placo Toys**

Les costumes

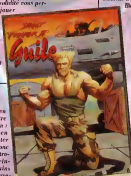
Ceux qui cherchent à faire dans l'originalité peuvent arrêter de chercher tout de suite.

Les ingénieurs de Collegeville frappent fort avec la nouvelle ligne d'été Street Fighter présentée au Louvre. Ils vous proposent toute une gamme de vêtements et de déguisements axés sur Blanka, E. Honda et Guile. Ce supplément Street est donc devenu indispensable pour incarner à la perfection vos héros. Bienvenue au Street virtuel !

• **Editeur : Collegeville / Imagineering**



Les posters 3D



Un poster, c'est cool ! Mais le même en relief, c'est cent fois mieux. Pour être «in» au niveau déco, une seule solution : acheter la dernière nouveauté en matière de super sensations, un poster 3D. Ces derniers sont en plastique, donc à l'épreuve des cannettes de Coca, atrocement jetées sur les murs après cinquante défaites à Street... certains d'entre nous trouvent que leurs graphismes sont un peu lég' par rapport à la conception console des personnages. Mais bon, vous faites partie des accros de Street Fighter, oui ou non ? Eh puis, avouez que ce «goodies» est des plus originaux.

• **Editeur : Placo Toys**

La tirelire



Les salles d'arcade sont peut-être devenu un peu trop chères pour le commun des mortels. Heureusement, Happiness Express Inc. a trouvé le remède. Pour économiser vos sous, je suis fier de vous présenter la superbe borne d'arcade tirelire de Street Fighter. A chaque fois que vous y glissez une pièce, vous avez droit à des effets sonores et visuels tirés du jeu vidéo, et même une alarme qui se déclenche quand vous retirez des pièces. On peut même s'entraîner sur le joystick. Avec un peu de chance, vous aurez aussi une conversation avec votre nouvelle amie !

• **Editeur : Hapiness Express Inc.**



La cassette vidéo

Si vous voulez vraiment améliorer vos techniques de combats à Street, sachez qu'il existe une cassette vidéo des meilleures stratégies et combinaisons. Ces conseils viennent tout droit des bureaux Capcom et des meilleurs joueurs du continent américain. Tous les enchaînements ont été approuvé par les programmeurs et même les Street Fighter japonais. Pendant plus de 45 minutes bourrés d'action, on vous explique avec des visuels du paddle et des ralentis, la meilleure manière de vaincre l'imbattable. Pour finir, il est possible de s'adresser à Capcom pour les détails qui vous semblent flous.

• Editeur : Creative productions et Capcom



Les peluches

Vous avez toujours rêvé de coucher avec une jolie petite peluche à votre goût, no problemo ! Ace Novelty a crée les nounours Street. N'essayez pas d'en acheter car ils se sont réservés qu'à l'usage des concours promotionelles. Même, si la distribution est gratuite pour l'instant, Ace Novelty prévoit sa sortie prochaine sur le marché européen. Eh oui ! faites de beaux rêves bien «streetés».

• Editeur : Ace Novelty



Le flipper Street

N'est pas canon, celui qui n'a pas été adapté dans les cafés par le virtuose du flipper, Gottlieb. Comme vous l'avez déjà certainement compris, c'est au tour de l'inénarrable Street d'être «transféré» au coin du bar. Bref, pour les spécialistes du genre, je précise la similitude de ce flip avec certaines scènes du flip « Piège de Cristal ». Autrement, toutes les caractéristiques intéressantes de la gamme Gottlieb sont présentes. Il se détache du lot par sa séquence «Car Crunch», un stage bonus de Street Fighter II Turbo, et aussi grâce aux bruitages. Ces derniers sont repris du jeu : les dragons punchs et autres coups de la série.

• Editeur : Gottlieb



Le slip

Comme David le dit si bien : «on est un Street Fighter à part entière ou on ne l'est pas du tout». Pour peaufiner votre image de marque, un dernier détail est indispensable à votre panoplie : Le slip Street Fighter. Eh oui ! Fruit of the Loom, un fabriquant de sous-vêtement américain, se lance dans l'univers Street par le biais des slips. Comme vous pouvez le voir, les fesses des individus qui porteraient le slip en question (Lion l'aventurier, David la fouine) sont à l'emblème de Sagat et E. honda en combat avec Ryu. il est prévu des T-shirts et chaussettes dans la même lignée.

• Editeur : Fruit of the Loom





Les montres

Street a un défaut ! Oui, oui, lorsque vous jouez en mode turbo dix étoiles le chronomètre est complètement faussé. Il va trop vite et il est alors impossible de connaître son véritable chrono. Pour plus de précision, Placo Toys a inventé la «montre Street». Les guerriers les plus connus de la planète protègent maintenant le temps. Ces montres à affichage digitale et bracelet en plastique vont devenir l'outil indispensable de cette fin de siècle. Time is money !

• **Editeur : Placo Toys**

Les T-shirts

Pour défendre l'honneur de votre héros, achetez les T-shirts de LCG. Ils en existent de toutes les couleurs et modèles. En ce qui concerne les motifs, ils sont tirés du jeu ou des «artworks» en relation avec Street Fighter. Bref, c'est banal mais quand on a froid, c'est mieux que rien. Sans blague !

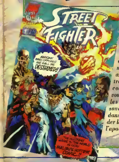
• **Editeur : LCG**







Les comics

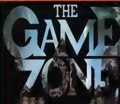


Dans la tradition des plus gros hits japonais, Malibu Comics a décidé de publier les aventures de nos Street Fighters dans des comics américains. Elles sont en couleurs et traitent pour la plupart du temps de combats. Je pense qu'il était inutile de vous préciser l'existence de deux clans : les méchants et les gentils. Pour en savoir plus, courez donc les chercher dans des boutiques d'import pour posséder la science infuse des Street Fighter de l'apocalypse. Bonne chance !

• **Editeur : Malibu Comics**



OVERGAME MACHINE™ CX



OVERGAME MACHINE™ CX

Constituée fin 92, la société The Game Zone™ se fait de plus en plus remarquer dans le petit monde du jeu vidéo Si dans un premier temps la vente par correspondance (VPC) de jeux Sega et Nintendo, goodies, Mangas et CD audio était son activite principale, notamment grâce a un tres beau catalogue et à un marketing agressif, c'est avec aujourd'hui l'OVERGAME MACHINE™ CX, la plus performante et plus petite console d'arcade du monde que cette compagnie se voit placee sous les feux des projecteurs

Intrigués nous avons rencontré le Directeur du Marketing de la compagnie The Game Zone™ afin d assouvir notre curiosite Vas-y Jeepy (Grand Reporter), pose tes questions !!!

Jeepy bonjour Vous positionnez actuellement The Game Zone™ comme le challenger qui monte dans la VPC de jeux vidéo et autres accessoires, et comme une societé leader particulièrement innovante dans le monde de l'arcade Qu elle est votre recette ?

The Game Zone™ : pour nous, il s'agit avant tout de favoriser l'expansion du jeu vidéo sous toutes ses formes La VPC nous paraît être à ce jour la méthode de commercialisation la plus fiable et la plus sécurisante pour le client Nos excellents contacts aux Etats Unis et notre bureau en Asie nous permettent de travailler avec des produits originaux et de grande qualité (accessoires, CD-Audio et Art book de Street par exemple), et nous ne faisons paraitre à notre catalogue que des jeux que nos testeurs ont choisis Un bon nombre de ces articles sont quasi introuvables en France, voir en Europe De plus, la VPC permet d'avoir un marketing toujours plus pointu et adapté à nos clients

J vous venez d introduire sur le marche une nouvelle console d'arcade utilisant le procédé Jamma Cette console nous a paru veritablement etonnante



L'Overgame Machine™ CX tient dans la paume de la main elle est a peu pres de la même taille qu'un walkman !! Belle performance non ?!!

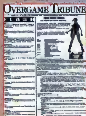
TGZ : l'Overgame Machine™ CX est la console d'arcade la plus évoluée au monde Nous avons beaucoup investi en recherche et developpement sur ce produit L'Overgame Machine™ CX est, vous l avez certainement remarque, d'une taille particulièrement réduite Toute la puissance de l arcade dans la paume de votre main ! Le câble Jamma, partie délicate et fragile sur une borne est remplacé par une carte electronique, plus fiable et totalement compatible avec les jeux d'arcade Nous avons ainsi une qualite de transmission de l'information parfaite Une puce électronique ajuste les couleurs automatiquement et une fonction de synchronisation de l'ecran est integrée sur la carte mere comme sur les bornes haut de gamme Les fonctions «Crédits» et «Mode Test» sont bien sûr presentes L'Overgame Machine™ CX represente une veritable avancée technologique dans le domaine de l'arcade, et il semble bien que nos ventes recompensent notre travail et nos ambitions



Pour le moment l Over Game™ Machine s utilise avec des manettes Neo Geo, mais bientôt des manettes six boutons seront disponibles

J quels sont les acheteurs que vous avez identifiés ?

TGZ : il existe deux types d'acheteurs les premiers sont des enfants ou des adolescents qui possedent déjà toutes les consoles, de la Game Boy a la Neo Geo Ils désirent cependant passer encore a la vitesse supérieure L'Overgame Machine™ est la console qu'ils recherchent Les seconds sont des fanatiques de l'arcade, souvent des adultes Ce sont des gens qui ont joue longtemps, lorsqu'ils etaient plus



L'Overgame Tribune est LE journal de l'arcade Environ 7 numeros voient le jour chaque année (c est selon l'actualité) et est envoyé gratuitement !!!

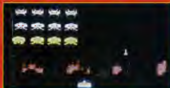


Voici l Over Game Machine™ enfichée sur une carte Jamma !



[illegible] Machine™ [illegible]

UN P'TIT APERÇU DE CE QUE VOUS POURREZ AVOIR CHEZ VOUS !!!









jeunes, dans des salles d'arcade ou des cafés Ils désirent retrouver les mêmes jeux, les mêmes sensations qu'ils ont pu connaître à l'époque Là encore, l'Overgame™ CX est faîte pour eux.

J et les jeux dans tout cela ?

TGZ : les jeux d'arcade representent la plus grande ludothèque du monde Il existe plus de 3400 titres crées a ce jour pour l'arcade Ces programmes utilisent une technologie évolutive La console se connecte sur des jeux huit seize ou trente-deux bits, peu importe Posséder une Overgame™ CX, c'est disposer d'une bibliothèque de jeux impressionante et garantir la pérénite de son investissement Le titre que nous vendons le plus, et c'est amusant d'en parler dans ce magazine, reste Street Fighter II' Nos testeurs et les joueurs d arcade nous ont confirmés que sa realisation graphique et surtout sa jouabilite, notamment au niveau des enchainements, en font un jeu inégale et inégalable sur une autre console, même puissante

L'Overgame™ CX est aussi compatible, si l'on possede l'adaptateur adéquat, avec les jeux d'arcade utilisant le procedé développe par la compagnie Japonaise S N K, le MVS.

En ce qui concerne la distribution, nous savons qu'aujourd'hui rares sont les revendeurs qui distribuent des jeux d'arcade, souvent par manque d'informations Nous les fournissons donc aussi en cartes Jamma pour le moment

Pour les particuliers, nous avons inaugure en octobre 93 un serveur minitel accessible 24h/24, le 3615 OVERGAME* Ce serveur permet de passer de petites annonces pour vendre, acheter, échanger des jeux. Il est en constante évolution et nous allons prochainement créer des evènements sur le serveur De plus, l'arcade étant quasiment inexistante des magazines spécialises nous publions régulièrement l'Overgame Tribune Il s'agit d'une publication à mi chemin entre le fanzine et la lettre d'information hyper pointue Le lecteur y trouve des tests de jeux d'arcade en import, des «tips et astuces», des articles toujours a la pointe de l'information et la desormais célèbre rubrique «Flash» L'Overgame tribune a de plus l'avantage d'être gratuit pour le moment. Il suffit pour se le procurer de laisser ses coordonnees sur le minitel ou de telephoner à The Game Zone™

J quels sont vos projets ?

TGZ : nous allons dans un avenir proche separer nos activités, de façon à mieux nous concentrer

The Game Zone™ a l'ambition de devenir le leader de la VPC en France Nous travaillons à mettre en place le marketing et l'organisation adéquate

L'Overgame™ Machine CX est en vente depuis le 6 juin une date prémonitoire non ?!? au prix de 1590 FF Le réseau de revendeurs possédant des boutiques est visible sur le 3615 OVERGAME* Nous travaillons encore à son implantation, et notamment sur l'étranger Nous commercialiserons prochainement des accessoires et en premier lieu des joypads et des joysticks professionnels six boutons Pour le reste, c'est encore secret. Le marketing autour de la console va évoluer rapidement de façon a satisfaire encore plus les joueurs d arcade et nous avons de nombreux projets en cours Enfin, nous travaillons sur un autre produit révolutionnaire, mais nous vous en reparlerons



en tant voulu Tout ce que je peux vous dire c'est que c'est un produit vraiment incroyable Et que nous avons les moyens de nos ambitions

J merçi

TGZ : merçi a vous

3615 OVERGAME

*1.27 F/mn

CONTACT...

Si vous désirez des informations sur la console ou pour avoir l'adresse du revendeur le plus proche de chez vous, telephonez au (1) 49 23 64 33 ou connectez-vous sur le 3615 OVERGAME* Les revendeurs intéressés peuvent envoyer une demande d'informations par fax au (1) 43 84 36 61







SCORE-GAMES